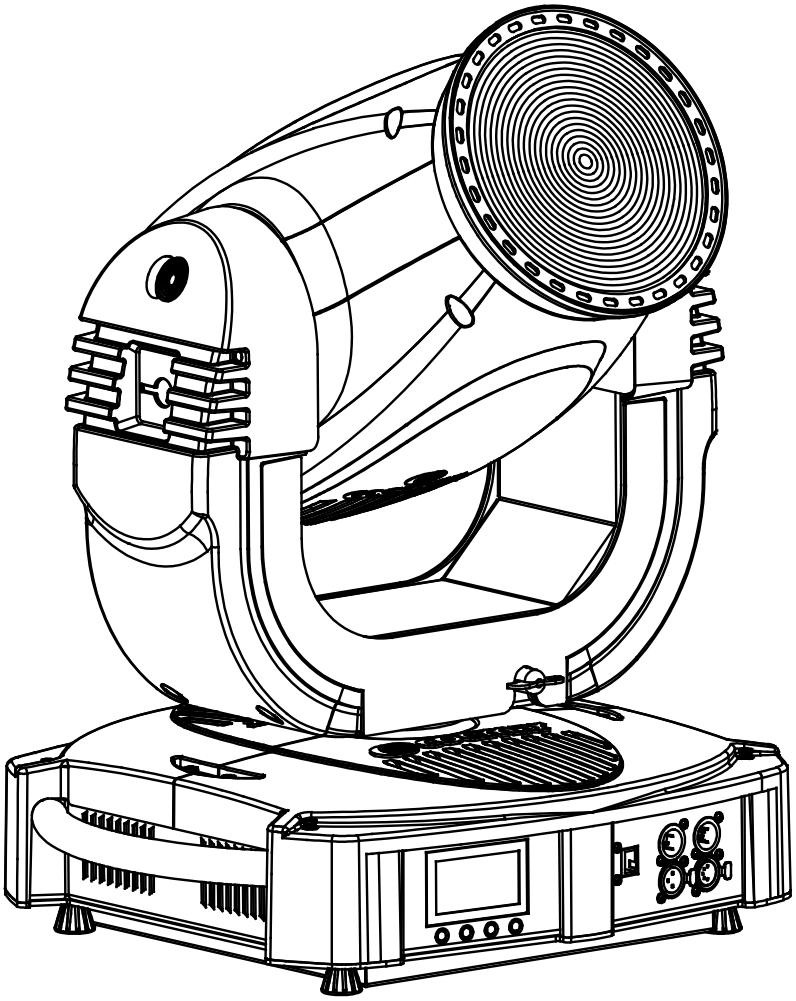
Infinity ACL M



instruction manual
manuale di istruzioni

Version 2.1
DIS127

coemar

∞Infinity ACL M

Serial number/numero di serie

Date of purchase/data di acquisto

Retailer/fornitore

Address/indirizzo

Suburb/cap/città

Capital city/provincial

State/stato

Tel./fax

Please note in the space provided above the relative service information of the model and the retailer from whom you purchased your **Infinity ACL M**: this information will assist us in providing spare parts, repairs or in answering any technical enquiries with the utmost speed and accuracy.

Prendete nota, nello spazio apposite, dei dati relative al modello e al rivenditore del vostro **Infinity ACL M:** questi dati ci permetteranno di assistervi con la massima rapidità e precisione.

WARNING: the security of the fixture is granted only if these instructions are strictly followed; therefore it is absolutely necessary to keep this manual.

ATTENZIONE: la sicurezza dell'apparecchio è garantita solo con l'uso appropriato delle presenti istruzioni, pertanto è necessario conservarle.

User Manual Version 2.1
edition March 2012

Indice

1.Imballo e trasporto 6
1.1 Imballo....6
1.2 Trasporto....6
2. Informazioni generali....6
2.1 Importanti informazioni di sicurezza. 6
2.2 Condizioni di garanzia 6
2.3 Normative CE 6
3. Specifiche del prodotto....7
3.1 Caratteristiche tecniche 7
3.2 Dimensioni....7
3.3 Componenti del proiettore....8
4. Installazione....8
4.1 Fissaggio meccanico 8
4.2 Attacco di sicurezza....9
5. Alimentazione....9
5.1 Connessione alla rete elettrica....9
6. Connessione del segnale di controllo....10
6.1 Connessione tramite protocollo ArtNet....10
7. Accensione del proiettore....11
7.1 Indirizzo DMX del proiettore....11
7.2 Tabella funzioni DMX....12
8. Funzioni del pannello display....14
8.1 Guida rapida al menù 14
8.2 Conteggio veloce....14
8.3 Main functions 15
8.4 Measures....17
8.5 Display setup....17
8.6 Demo mode....18
8.7 Special mode e allineamento elettronico dei motori 18
9. Installazione ed allineamento della lampada....20
9.1 Installazione della lampada....20
9.2 Allineamento della lampada al sistema ottico....21
9.3 Utilizzo con la lampada alogena 21
9.4 Come tornare ad utilizzare la lampada a scarica....22
10. Operazioni sui gruppi interni 23
10.1 Apertura del corpo proiettore 23
10.2 Estrazione del gruppo gobos e del gruppo cambiacolori 23
10.3 Configurazione standard della ruota gobos....24
10.4 Sostituire i gobos sulla ruota gobos rotanti....24
10.5 Configurazione standard della ruota colori....26
10.6 Sostituire i filtri della ruota colori....26
10.7 Riassemblaggio dei gruppi sul proiettore 26
11. Manutenzione 27
11.1 Pulizia periodica 27
11.2 Controlli periodici....27
12. Parti di ricambio 27
12.1 Parti di ricambio....27
13. Messaggi di errore....28
14. Domande e risposte 29

Italiano

Complimenti per aver acquistato un prodotto **Coemar**, vi siete assicurati un proiettore della massima qualità nei componenti e nella tecnologia. Vi rinnoviamo l'invito a compilare, se non l'avete già fatto, la scheda all'inizio di questo manuale che consentirà un in-tervento rapido ed efficace da parte del centro di assistenza **Coemar** al quale potete rivolgervi con assoluta fiducia per qualsiasi richiesta di informazioni o servizi. Attenendovi alle istruzioni e modalità di utilizzo indicate in questo manuale vi assicurerete il massimo rendimento del prodotto per anni.

1.Imballo e trasporto

1.1 Imballo

Aprite l'imballaggio ed assicuratevi che nessuna parte dell'apparecchio abbia subito danni durante il trasporto. In caso di danni allo prodotto, contattate immediatamente lo spedizioniere e fornitore tramite telefono, fax o e-mail, preannunciando l'invio di una lettera raccomandata.

Packing List

Assicuratevi che l'imballo contenga:

1 il proiettore Infinity ACL M

2 il presente manuale di istruzioni.

3 le staffe Cam-Lock di supporto proiettore.

1.2 Trasporto

Il trasporto di **Infinity ACL M** deve essere fatto utilizzando esclusivamente l'imballo originale o un apposito baule (flight-case).

2. Informazioni generali

2.1 Importanti informazioni di sicurezza.

Prevenzione degli incendi:

1.Infinity ACL M utilizza una lampada Philips MSR 700 Gold Mini Fast Fit, o in alternativa una lampada Philips MSR Gold 575 MiniFast Fit; l'uso di una lampada differente potrebbe essere rischioso e causa dell'annullamento della garanzia.

2.Non installate mai l'apparecchio su superfici infiammabili.

3.La distanza minima dal materiale infiammabile deve essere: 0,5m.

4.La distanza minima dal primo possibile soggetto illuminabile deve essere: 2m.

5.Sostituite i fusibili danneggiati solo con identici per dimensioni e valore, se necessario consultate lo schema di collegamento.

6.Collegate il proiettore ad una rete elettrica protetta da interruttore magnetotermico.

Prevenzione da scariche elettriche

1.Presenza di alta tensione all'interno dell'apparecchio, togliete l'alimentazione prima di aprire o di effettuare qualsiasi operazione a contatto o all'interno del proiettore, anche per la sostituzione e installazione della lampada.

2.Per la connessione alla rete elettrica attenetevi scrupolosamente al presente manuale.

3.Il livello tecnologico di **Infinity ACL M** necessita di personale specializzato per qualsiasi tipo di intervento; rivolgetevi ai centri di assistenza autorizzati **Coemar**.

4.Una buona connessione di terra è essenziale per il corretto funzionamento. Non collegate mai l'apparecchio senza il contatto di terra.

5.Non lasciate mai che il cavo di alimentazione venga in contatto con altri cavi.

6.Non maneggiate il prodotto con mani bagnate o in presenza di acqua.

7.Non installate mai l'apparecchio esposto alla pioggia o in ambienti ad alta umidità.

Protezione contro le radiazioni dei raggi ultravioletti (UV):

1.Non accendete mai la lampada se le lenti, i filtri e le custodie in plastica sono danneggiati; la loro funzione schermante è efficace se in perfette condizioni.

2.Non guardate mai direttamente in direzione della lampada quando è accesa.

Sicurezza:

1.Installate sempre il proiettore con viti, ganci o altri supporti, in grado di sostenerne il peso.

2.Utilizzate un secondo fissaggio di sicurezza con catene o corda di acciaio che sostenga il peso in caso di cedimento dello sostegno principale.

3.Le superfici esterne dell'apparecchio, in alcuni punti, possono raggiungere la temperatura di 150°C, non toccatele mai prima che siano passati almeno 10 minuti dallo spegnimento della lampada.

4.Sostituite sempre la lampada se notate deformazioni o danneggiamenti.

5.Non installate mai l'apparecchio in locali dove non esiste flusso di aria costante; la temperatura ambiente massima deve essere 35°C.

6.Attendete sempre almeno 10 minuti dopo lo spegnimento prima di tentare la sostituzione o rimozione della lampada. Utilizzate sempre protezioni per il maneggio della stessa.

7.Il proiettore contiene parti elettriche ed elettroniche che non possono assolutamente essere messe a contatto con l'acqua, olio o qualsiasi altro liquido: il buon funzionamento ne potrebbe essere pregiudicato.

Movimento del proiettore.

Il proiettore ha un movimento di 540° sulla base e 262° sulla forcella; non ostacolate per nessun motivo il brandeggio dell'apparecchio con oggetti nel suo raggio di azione.

Ventilazione forzata

Sulla scocca del proiettore noterete varie prese d'aria. Al loro interno vi sono delle ventole di raffreddamento, sia nella base che nel corpo: per evitare problemi di surriscaldamento non ostruitele mai per nessun motivo! Questo comprometterebbe seriamente il funzionamento del proiettore.

Grado di protezione contro la penetrazione di corpi solidi e liquidi:

Il proiettore rientra nella classificazione di apparecchio ordinario, con grado di protezione **IP20**.

2.2 Condizioni di garanzia

1.L'apparecchio è garantito per 12 mesi dalla data di acquisto contro i difetti di fabbricazione e dei materiali che lo compongono.

2.Sono esclusi dalla garanzia guasti dovuti a imperizia, ad un uso non appropriato dell'apparecchio o alla mancata manutenzione consigliata.

3.La garanzia decade in qualsiasi momento qualora l'apparecchio sia stato manomesso o aperto da personale non autorizzato.

4.La garanzia non prevede la sostituzione dell'apparecchio.

5.Il numero di serie e il modello dell'apparecchio sono necessari per ottenere informazioni o assistenza dal rivenditore.

2.3 Normative CE

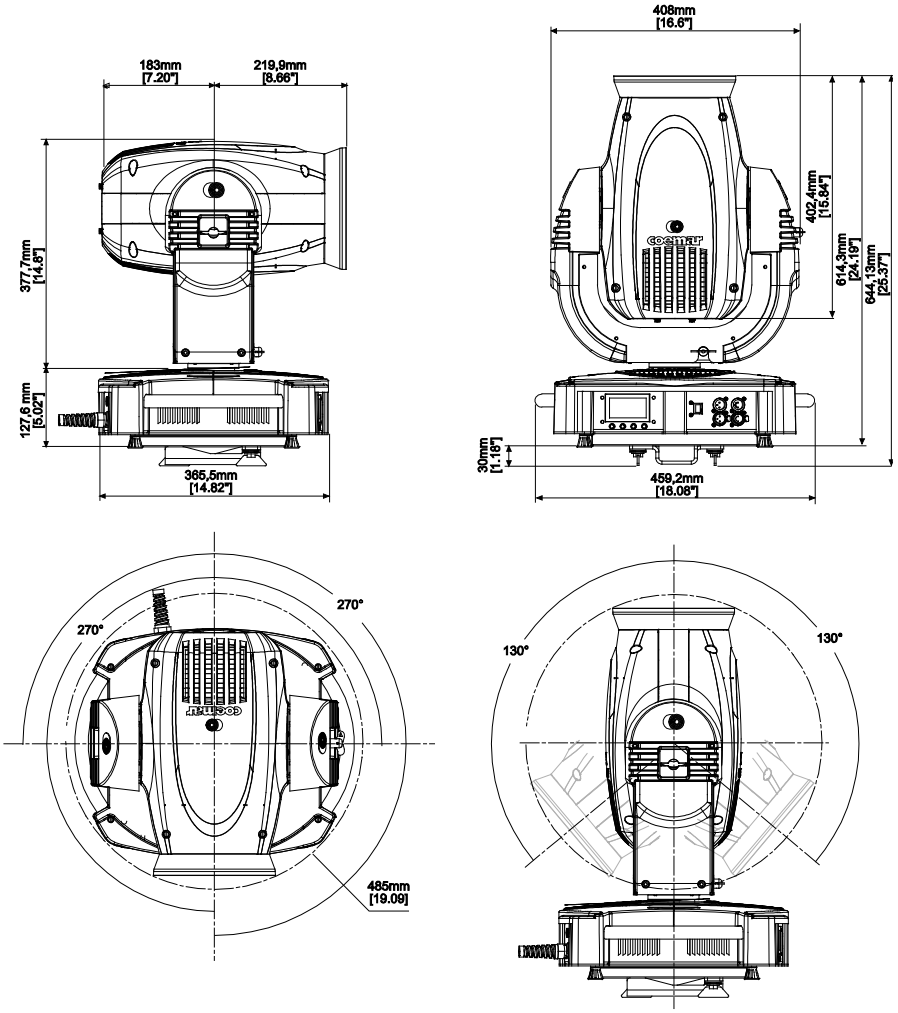
L'apparecchio soddisfa i requisiti essenziali della direttiva CE.

3. Specifiche del prodotto

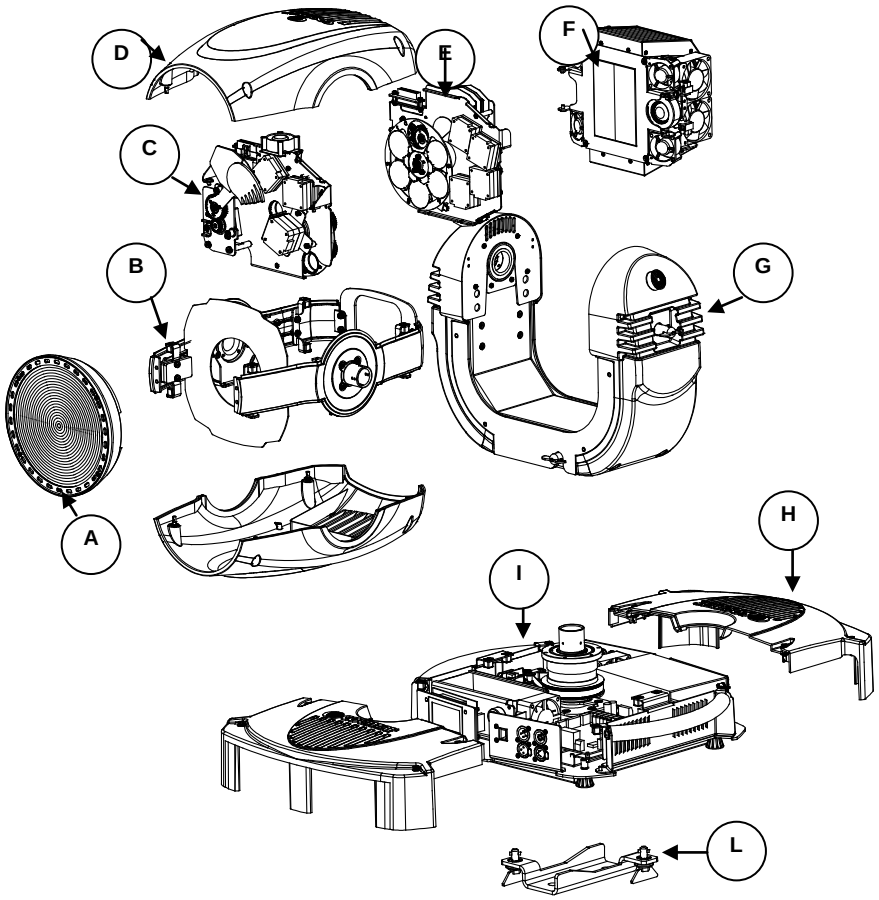
3.1 Caratteristiche tecniche

	700 W	**575 W**
Alimentazione	90-260 Vac 50/60Hz Autosensing	
Corrente massima	4,5 A	4A.
Rifasamento	Cos φ = 0,9	
Potenza lampada	700 W	575 W
Temperatura ambiente massima	35°C/95°F	
Peso	25 Kg./55 lbs	
Grado di protezione	IP20	

3.2 Dimensioni



3.3 Componenti del proiettore

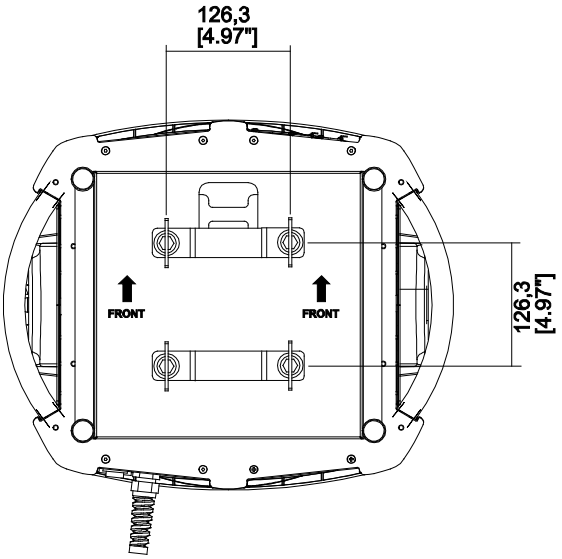


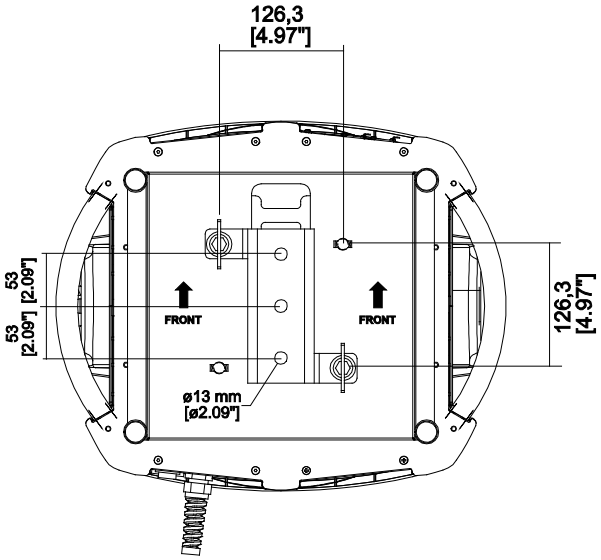
Descrizione dei componenti	
A	Lente frontale
B	Scocca
C	Gruppo gobos
D	Carter corpo
E	Gruppo cambiacolori
F	Gruppo lampada
G	Forcella
H	Carter base
I	Base
L	Piastra Camlock

4. Installazione

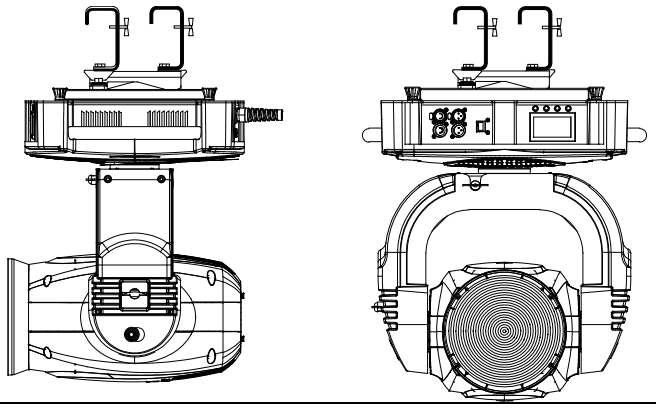
4.1 Fissaggio meccanico

Infinity ACL M può essere utilizzato sia appoggiato a terra che fissato al soffitto o su di una struttura. E' corredato di quattro piedini montati sulla base che gli permettono di essere appoggiato su una superficie piana.
Per la sospensione dell'apparecchio ad una struttura reticolare, **Coemar** include nell'imballo delle staffe di fissaggio Camlock.
Questi sono del tipo ad ¼ di giro, per essere utilizzati a sostegno del proiettore devono essere perfettamente inseriti nella loro sede e serrati con cura. Nella figure è mostrato l'utilizzo dei due tipi di staffe fornite.





In caso di sospensione ad una struttura reticolare consigliamo l'utilizzo di appositi ganci a "C" adatti a sostenerne il peso. I ganci a "C" sono abitualmente avvitati nel foro centrale delle staffe Camlock, come indicato nella figura seguente.

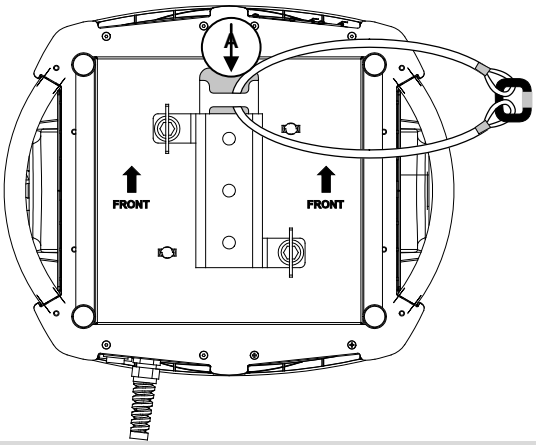


ATTENZIONE!
Verificare sempre che la struttura ed i materiali di fissaggio (viti, ganci, ecc…) siano adatti a sopportare il peso dell'apparecchio.

La struttura di sostegno oltre ad essere sufficientemente robusta: non deve risentire delle lievi oscillazioni che **Infinity ACL M** provoca durante il movimento automatizzato; provvedete quindi a rendere la struttura di supporto priva di torsione.
Non installate mai il proiettore in posti facilmente raggiungibili da persone che ignorano l'esistenza di queste istruzioni di sicurezza.

4.2 Attacco di sicurezza

Nel caso in cui **Infinity ACL M** venga fissato o appeso ad una struttura, si raccomanda l'utilizzo di una catena di sicurezza, come prescritto dalla vigente normativa. La catena di sicurezza deve passare attraverso i fori "A" e poi fissata alla struttura.
Nel caso utilizziate cavi di acciaio o catene non di produzione **Coemar**, assicuratevi che siano adatte a sostenere il peso dell'intero apparecchio.



5. Alimentazione

5.1 Connessione alla rete elettrica

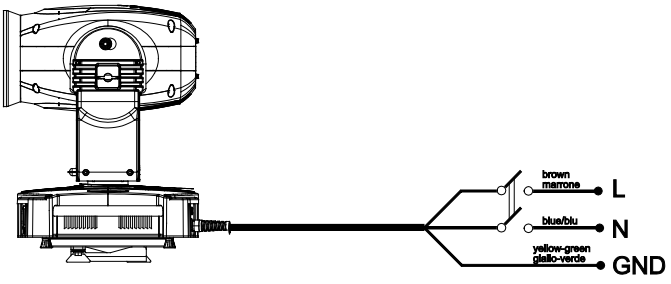
Caratteristiche del cavo di alimentazione

Il cavo in dotazione è conforme alle più recenti normative di sicurezza.
NB: in caso di sostituzione del cavo impiegate esclusivamente cavi similari, con la stessa resistenza termica (cavo 3X 1,5 ø esterno 10 mm, tensione di esercizio 300/500V, tensione di prova 2 KV, temperatura di esercizio -40°C + 180°C, **Coemar** cod. CV5311).

Connessione alla rete elettrica

Per l'allacciamento alla rete, utilizzate un connettore adatto a sopportare la massima corrente di assorbimento istantaneo: 200/208/230/240 Vac 8 A costanti in esercizio normale.

Localizzate il cavo di alimentazione che fuoriesce dal proiettore e collegatelo come nella figura:



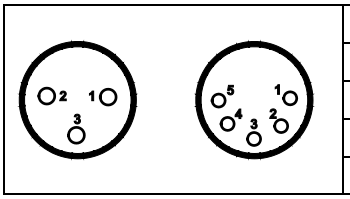
ATTENZIONE

•E' consigliato l'uso di un interruttore magnetotermico differenziale per l'alimentazione di ogni proiettore. Attenetevi scrupolosamente alle norme in vigore.
•Infinity ACL M non può essere alimentato attraverso unità di potenza dimmer.
•Infinity ACL M necessita assolutamente di un buon contatto di terra; non installate mai l'apparecchio senza la connessione del cavo verde/giallo in dotazione.
•Le operazioni di cablaggio e collegamento devono essere eseguite da personale qualificato.

6. Connessione del segnale di controllo

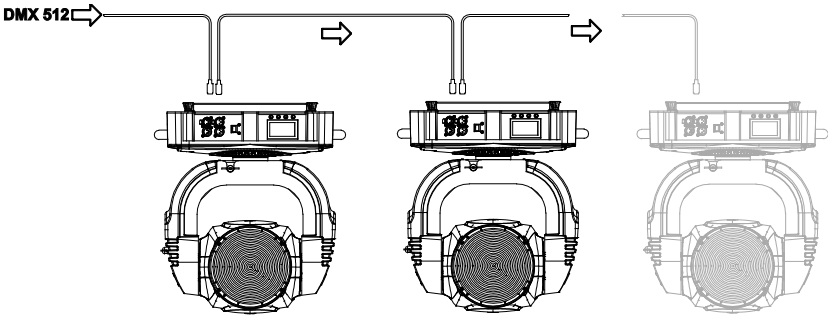
Il segnale digitale di pilotaggio viene trasmesso al proiettore con un cavo a due poli con schermatura come previsto dallo standard internazionale per la trasmissione dati DMX512. Il collegamento deve essere seriale, utilizzando i connettore XLR3 e XLR5 maschio e femmina posti sulla base di Infinity ACL M e contrassegnati dalle diciture DMX512 IN e OUT (vedi figura).

Connessione di segnale con prese/spine XLR3 e XLR5



Pin 1= MASSA
Pin 2= DATA-
Pin 3= DATA+
Pin 4= NC
Pin 5= NC

Nel caso in cui il segnale arrivi da una console DMX512 con cannon XLR5 (a 5 poli) i pin 4 e 5 non devono essere collegati.



ATTENZIONE !

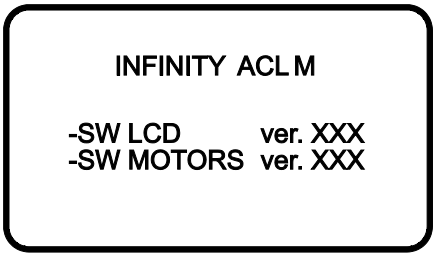
La schermatura ed i conduttori non devono fare alcun tipo di contatto tra loro o con la custodia metallica dei connettori. Il pin numero 1 e la costodia non devono essere collegate alla massa elettrica dell'apparecchio.

6.1 Connessione tramite protocollo ArtNet.

Il protiocollo ArtNet permette ai proiettori dotati di tale tecnologia di comportarsi e di essere visti come un normale dispositivo in rete, come può esserlo un comune PC inserito in una rete aziendale.
Infinity M esce dalla fabbrica pronto per essere inserito in un network ArtNet senza il bisogno di ulteriori impostazioni. E' sufficiente collegare il proiettore mediante l'apposito connettore RJ45 posto a fianco dei connettori DMX ed il relativo patch ad un generico HUB Ethernet il quale sarà a sua volta collegato ad un controller ArtNet. Ogni proiettore Coemar ha un suo indirizzo IP univoco, pertanto non è necessario impostarlo al momento dell'inserimento nel network. Qualora per esigenze di rete sia necessario modficare l'indirizzo IP, i proiettori Coemar ne consentono la completa personalizzazione. Per modificare le impostazioni di rete accedere al menù MAIN FUNCTION/PROJECTOR CONTROL/ARTNET ONLY (oppure ARTNET TO DMX) / CUSTOM IP ADDRESS (vedi menù completo cap 8.3).

7. Accensione del proiettore

Dopo aver eseguito correttamente le operazioni descritte fino a questo punto, procedete all'alimentazione del proiettore e accendetelo mediante l'interruttore "Power".
Il display si accenderà e dopo un breve messaggio visualizzerà la versione software installata sui microprocessori interni:



Il proiettori eseguirà poi la procedura di reset di tutti i motori; l'operazione durerà alcuni secondi, permettendo ai permettendo ai motori passo-passo di posizionarsi correttamente. Al termine il display si accenderà in modo fisso per indicare che il segnale DMX512 inviato al proiettore viene ricevuto correttamente.

Durante il reset il display lampeggerà per alcuni secondi….

…e comparirà quindi l'indirizzo DMX del proiettore

Se l'indirizzo continua a lampeggiare e compare la scritta "NO DMX SIGNAL", ciò indica che non è presente il segnale DMX. Controllate il cavo di collegamento e il funzionamento del mixer.

7.1 Indirizzo DMX del proiettore

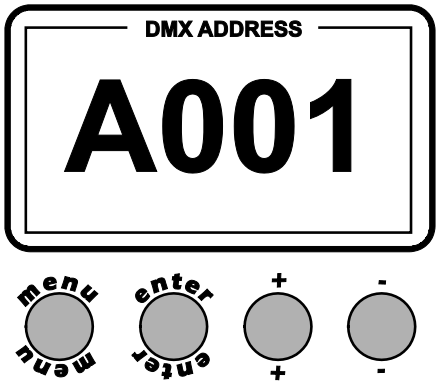
NB: La sezione seguente è valida solo nel caso Infinity ACL M sia controllato dal segnale DMX512. Ogni proiettore utilizza 20 canali in modalità 16 bit (19 canali a 8 bit) di indirizzo per il suo completo funzionamento e viene controllato con segnale DMX512 (per maggiori informazioni vedi paragrafo 7.2 Tabella funzioni DMX).

Codifica DMX

Il proiettore al momento dell'accensione mostra sul display la scritta A001 che indica l'indirizzo DMX 001; il proiettore così indirizzato risponde ai comandi dei canali tra 1 e 24 del mixer DMX512, il secondo proiettore deve essere indirizzato come A025, il terzo come A050 e così via.
L'operazione deve essere eseguita su ogni **Infinity ACL M** che avrà indirizzo diverso da A001.

Variazione dell'indirizzo DMX.

1. Premete il tasto + o – fino a visualizzare l'indirizzo DMX desiderato, le cifre del pannello display lampeggiano per indicare la variazione dell'indirizzo non registrata.
2. Premete il tasto *enter* per confermare la selezione; le cifre del pannello display smettono di lampeggiare, il proiettore risponde ora al nuovo numero di indirizzo.



NB: mantenendo premuti i tasti + o – il conteggio dei canali viene eseguito ad una maggiore velocità per una più rapida selezione

ATTENZIONE!
Se cambiate l'indirizzo DMX senza il segnale DMX collegato, le cifre del pannello continueranno a lampeggiare anche dopo la conferma dell'indirizzo con il tasto *ENTER*.

Italiano

7.2 Tabella funzioni DMX

Nota: Il proiettore viene impostato dalla fabbrica a 16 bit/24 canali

canale 16 bit	canale 8 bit	funzione	tipo di controllo	effetto	decimale	percentuale
1	1	**asse X, movimento della base**	proporzionale	controllo del movimento del fascio di luce, con rotazione proporzionale del movimento in base	0 - 255	0% - 100%
2	2	**asse X, movimento fine della base**	proporzionale	controllo del movimento fine del fascio di luce, con rotazione proporzionale del movimento in base	0 - 255	0% - 100%
3	3	**asse Y, movimento della forcella**	proporzionale	controllo del movimento del fascio di luce, con rotazione proporzionale del movimento in forcella	0 - 255	0% - 100%
4	4	**asse Y, movimento fine della forcella**	proporzionale	controllo del movimento fine del fascio di luce, con rotazione proporzionale del movimento in forcella	0 - 255	0% - 100%
5	5	**velocità del movimento**	livello unico	standard (veloce)	0 - 10	0% - 4%
			livello unico	movimento ultra veloce (ideale per il posizionamento in programmazione)	11 - 25	4% - 10%
			proporzionale	vector mode (da veloce a lento)	26 - 127	10% - 50%
			proporzionale	tracking mode (da veloce a lento)	128 - 247	50% - 97%
			livello unico	smooth mode	248 - 255	97% - 100%
6	6	**dimmer**	proporzionale	regolazione graduale dell'intensità luminosa da 0 a 100% (vedi canale 18/ 17)	0 - 255	0% - 100%
7	7	**otturatore, strobo ed effetto zap**	livello unico	otturatore chiuso (zap off)	0 - 9	0% - 4%
			proporzionale	effetto stroboscopico con frequenza di lampeggio variabile da lenta a veloce	10 - 66	4% - 26%
			livello unico	otturatore aperto (zap off)	67 - 68	26% - 27%
			proporzionale	effetto pulsato in sequenza, chiusura lenta, apertura veloce (con regolazione della frequenza di pulsazione da lenta a veloce)	69 - 125	27% - 49%
			livello unico	otturatore aperto (zap off)	126 - 127	49% - 50%
			proporzionale	effetto pulsato in sequenza, chiusura veloce, apertura lenta (con regolazione della frequenza di pulsazione da veloce a lenta)	128 - 184	50% - 72%
			livello unico	otturatore aperto (zap off)	185 - 187	73% - 73%
			proporzionale	effetto stroboscopico con frequenza di lampeggio variabile casuale, non sincronizzata, da lenta a veloce	188 - 244	74% - 96%
			livello unico	otturatore aperto (zap off)	245 - 255	96% - 100%
7	7	**otturatore, strobo sagomatore**	livello unico	otturatore chiuso (zap off)	0 - 9	0% - 4%
			proporzionale	effetto stroboscopico con frequenza di lampeggio variabile da lenta a veloce	10 - 66	4% - 26%
			proporzionale	inserimento proporzionale delle palette strobo, da aperto a chiuso	67 - 187	26% - 73%
			proporzionale	effetto stroboscopico con frequenza di lampeggio variabile casuale, non sincronizzata, da lenta a veloce	188 - 244	74% - 96%
			livello unico	otturatore aperto (zap off)	245 - 255	96% - 100%
Nota 1 : il canale 7 ha un diverso comportamento selezionabile attraverso il canale 18/ 17						
8	8	**diaframma ad iride** (LIN-Lineare)	livello unico	aperto	0 - 9	0% - 4%
			proporzionale	da apertura massima a minima	10 - 255	4% - 100%
8	8	**diaframma ad iride** (con effetti interni PULS)	livello unico	aperto	0 - 9	0% - 4%
			proporzionale	da apertura massima a minima	10 - 124	4% - 49%
			livello unico	diametro minimo	125 - 129	49% - 51%
			proporzionale	pulsazione con aumento proporzionale della velocità	130 - 189	51% - 74%
			livello unico	aperto	190 - 192	75% - 75%
			proporzionale	pulsazione e effetto flash con aumento proporzionale della velocità	193 - 255	76% - 100%
Nota 2: il diaframma ad iride ha un diverso funzionamento dipendente dalla selezione IRIS sul pannello display (lineare LIN o con effetti interni PULS)						
9	9	**selezione gobos rotanti** (standard)	livello unico	nessun gobo	0 - 10	0% - 4%
				gobo 1	11 - 36	4% - 14%
				gobo 2	37 - 62	15% - 24%
				gobo 3	63 - 88	25% - 35%
				gobo 4	89 - 114	35% - 45%
				gobo 5	115 - 140	45% - 55%
				gobo 6	141 - 166	55% - 65%
				gobo 7	167 - 192	65% - 75%
			proporzionale	rotazione continua della ruota gobo da lenta a veloce	193 - 255	76% - 100%
9	9	**selezione gobos rotanti** (effetto attivabile dal canale 19/ 18)	livello unico	nessun gobo	0 - 10	0% - 4%
			proporzionale	da gobo 1 a gobo 7 nei 360° gobo 1 (valore centrale 33) gobo 2 (valore centrale 55) gobo 3 (valore centrale 78) gobo 4 (valore centrale 101) gobo 5 (valore centrale 124) gobo 6 (valore centrale 147) gobo 7 (valore centrale 169)	11 - 192	4% - 75%
			proporzionale	rotazione continua della ruota gobo da lenta a veloce	193 - 255	76% - 100%
Nota 3: la selezione dei gobos ha un diverso funzionamento dipendente dal canale 19 (16 bit) / 18 (8 bit)						

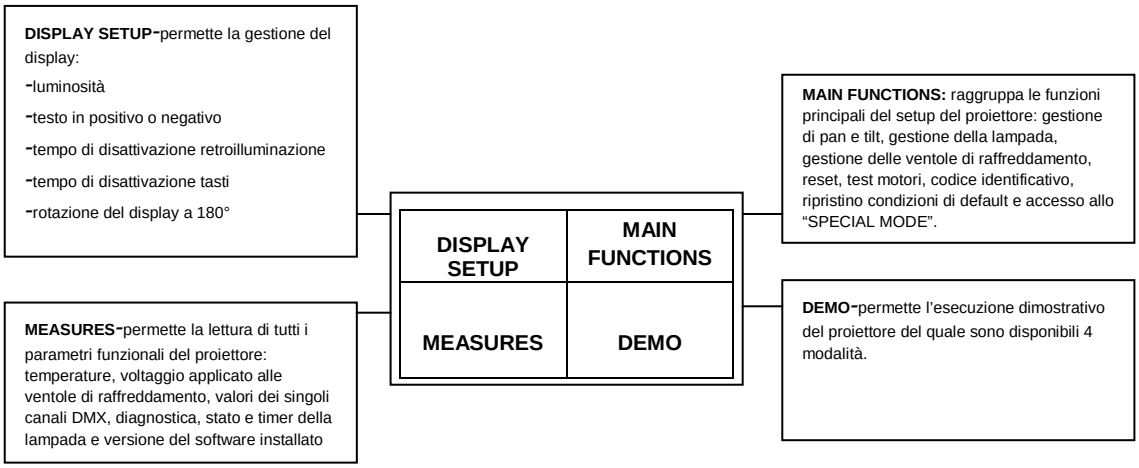
10	**10**	**indicizzazione gobos rotanti nei 360°**	livello unico	nessun effetto	0	-	10	0%	-	4%
			proporzionale	posizionamento proporzionale dei gobos a 360° indicizzato	11	-	255	4%	-	100%
11		**indicizzazione fine dei gobos 16 bit**	proporzionale	controllo del posizionamento fine dei gobos (ruota gobos 1)	0	-	255	0%	-	100%
12	**11**	**rotazione gobos**	livello unico	nessun effetto	0	-	10	0%	-	4%
			proporzionale	rotazione continua dei gobos in senso orario con decremento proporzionale della velocità	11	-	131	4%	-	51%
			livello unico	gobo stop	132	-	134	52%	-	53%
			proporzionale	rotazione continua dei gobos in senso antiorario con incremento proporzionale della velocità	135	-	255	53%	-	100%
Nota 4: quando il canale 10 è ad un livello compreso tra 0 e 10, la rotazione gobo (canale 12 a 16 bit e canale 11 a 8 bit) non effettua l'indicizzazione, il gobo si ferma										
13	**12**	**frost**	proporzionale	regolazione graduale dell'intervento del filtro frost da 0 a 100%	0	-	255	0%	-	100%
13	**12**	**frost**	livello unico	nessun effetto	0	-	10	0%	-	4%
				inserimento del filtro frost primo livello	11	-	151	4%	-	59%
				inserimento del filtro frost secondo livello	152	-	255	60%	-	100%
Nota 5: il canale frost ha un diverso comportamento selezionabile attraverso il display function										
14	**13**	**selezione ruota colori**	livello unico	fascio bianco	0	-	5	0%	-	2%
				colore 1	6	-	14	2%	-	5%
				colore 2	15	-	22	6%	-	9%
				colore 3	23	-	30	9%	-	12%
				colore 4	31	-	38	12%	-	15%
				colore 5	39	-	45	15%	-	18%
			proporzionale	da fascio bianco a fascio bianco (colore 1-2-3-4-5), posizionamento proporzionale	46	-	127	18%	-	50%
				effetto arcobaleno da veloce a lento in senso orario	128	-	190	50%	-	75%
				effetto arcobaleno da lento a veloce in senso antiorario	191	-	255	75%	-	100%
15	**14**	**cyan**	proporzionale	controllo proporzionale della percentuale di colore cyan nel fascio di luce; da 0 al 100%	0	-	255	0%	-	100%
16	**15**	**magenta**	proporzionale	controllo proporzionale della percentuale di colore magenta nel fascio di luce; da 0 al 100%	0	-	255	0%	-	100%
17	**16**	**giallo**	proporzionale	controllo proporzionale della percentuale di colore giallo nel fascio di luce; da 0 al 100%	0	-	255	0%	-	100%
18	**17**	**effetto zap e diapositiva** (varia l'effetto del canale 7 strobo)	livello unico	nessun effetto	0	-	10	0%	-	4%
				effetto zap sincronizzato all'effetto stroboscopico,velocità di lampeggio e modo selezionabili da canale 7 strobo	11	-	30	4%	-	12%
				effetto zap, flicker a velocità regolabile, velocità di lampeggio e modo selezionabili da canale 7 strobo	31	-	128	12%	-	50%
				movimento proporzionale delle palette strobo, modo selezionabile dal canale 7 strobo	129	-	249	51%	-	98%
				black-out del fascio di luce durante i movimenti PAN/TILT, colori e gobos	250	-	255	98%	-	100%
18	**17**	**curve dimmer per alogena ed effetto diapositiva** (varia l'effetto del canale 6 dimmer)	livello unico	dimmer standard (meccanico)	0	-	10	0%	-	4%
				il dimmer meccanico funziona in sincronia con il dimmer della lampada	11	-	30	4%	-	12%
				il dimmer meccanico non ha effetto ed è attivo solo quello della lampada alogena (temperatura colore variabile)	31	-	249	12%	-	98%
				black-out del fascio di luce durante i movimenti PAN/TILT, colori, gobos e prismi	250	-	255	98%	-	100%
Nota 6: nel funzionamento con lampada alogena il canale 18 (16 bit) / 17 (8 bit) introduce il funzionamento del dimmer meccanico in abbinamento a quello della lampada										
19	**18**	**selezione effetti**	livello unico	nessun effetto	0	-	10	0%	-	4%
				inserimento gobo proporzionale nei 360°	11	-	133	4%	-	52%
				inserimento gobo a step proporzionale nei 360°	134	-	255	53%	-	100%
20	**19**	**accensione/spegnimento lampada, reset dei motori**	livello unico	park, nessuna funzione	0	-	10	0%	-	4%
				lampada spenta	11	-	29	4%	-	11%
				reset di pan e tilt (solo una volta)	30	-	65	12%	-	25%
				reset di tutti i motori eccetto black-out, pan e tilt (solo una volta)	66	-	100	26%	-	39%
				reset di tutti i motori eccetto black-out (solo una volta)	101	-	135	40%	-	53%
				reset di tutti i motori (solo una volta)	136	-	170	53%	-	67%
				display del proiettore spento	171	-	185	67%	-	73%
				display del proiettore acceso	186	-	199	73%	-	78%
				lampada accesa	200	-	255	78%	-	100%
Nota 7: agendo sul pannello display può essere impedito lo spegnimento della lampada via DMX										
Nota 8: lo spegnimento lampada e la funzione di reset hanno un ritardo di 6 secondi per prevenire attivazioni accidentali										
Nota 9: la funzione lampada on/off può subire variazioni solo se viene impartito un comando di valore opposto										
Proiettore: ***Infinity ACL M***		**Nome della tabella: funzionamento DMX 512**								
Tabella numero: 294		**Edizione: 2**	**Data: 20/06/2011**							

8. Funzioni del pannello display

Utilizzando opportunamente le funzioni proposte da **Infinity ACL M**, attivabili attraverso il pannello display, potete aggiungere funzionalità al proiettore e variare alcuni parametri.
Alterare i settaggi eseguiti da **Coemar** può variare il funzionamento del proiettore che quindi risponderà diversamente ai comandi del controller; leggete quindi scrupolosamente le funzioni di seguito elencate prima di effettuare qualsiasi operazione.

8.1 Guida rapida al menù

Per accedere alle funzioni basta premere il tasto menù: verrà visualizzata la schermata seguente divisa in 4 sezioni; le sezioni si evidenzieranno ciclicamente una dopo l'altra ogni volta che viene premuto il tasto + o -. Per selezionare la funzione scelta, premere enter.

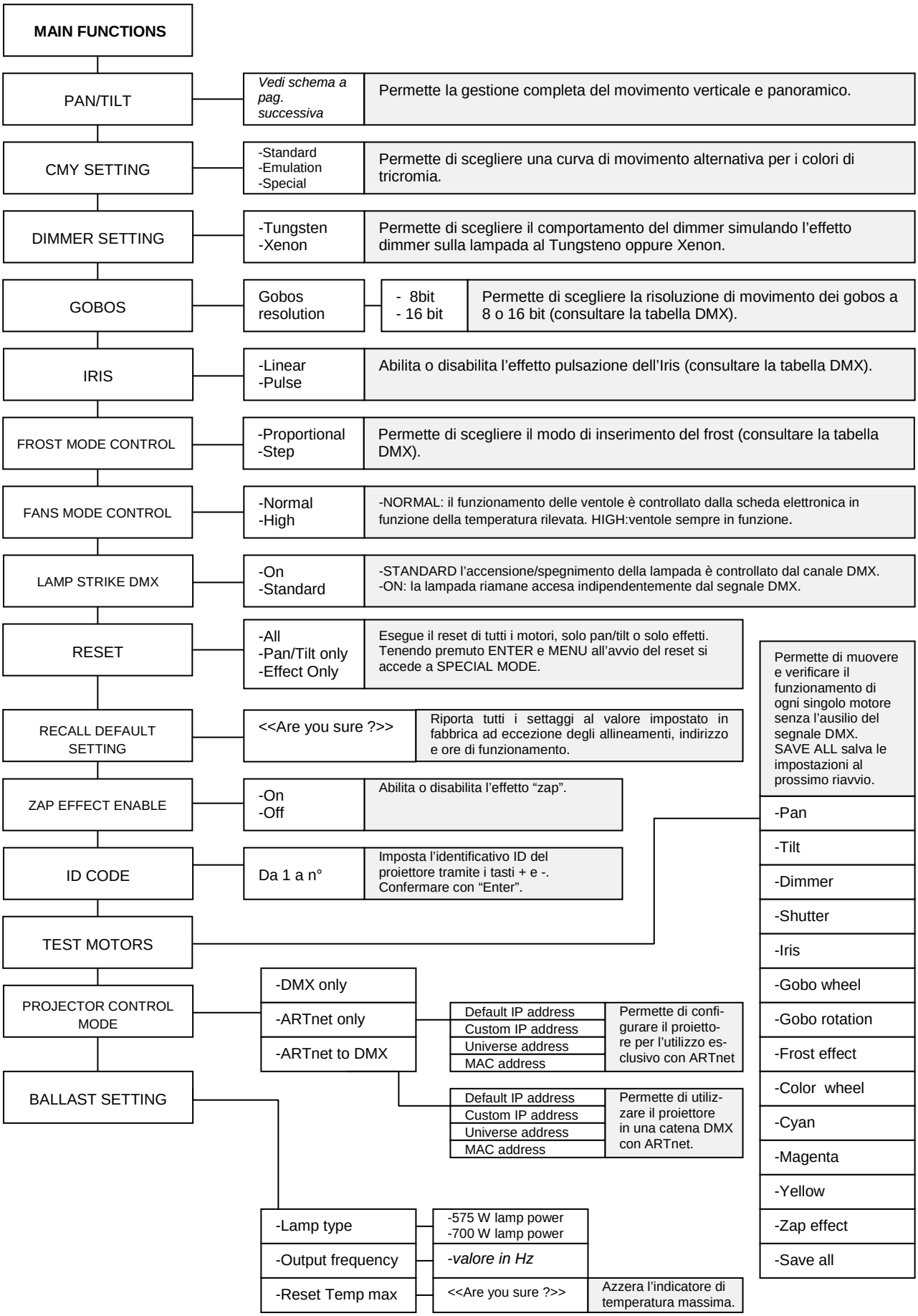

DISPLAY SETUP-permette la gestione del display:
-luminosità
-testo in positivo o negativo
-tempo di disattivazione retroilluminazione
-tempo di disattivazione tasti
-rotazione del display a 180°
MEASURES-permette la lettura di tutti i parametri funzionali del proiettore: temperature, voltaggio applicato alle ventole di raffreddamento, valori dei singoli canali DMX, diagnostica, stato e timer della lampada e versione del software installato
DISPLAY SETUP
MAIN FUNCTIONS
MEASURES
DEMO
MAIN FUNCTIONS: raggruppa le funzioni principali del setup del proiettore: gestione di pan e tilt, gestione della lampada, gestione delle ventole di raffreddamento, reset, test motori, codice identificativo, ripristino condizioni di default e accesso allo "SPECIAL MODE".
DEMO-permette l'esecuzione dimostrativo del proiettore del quale sono disponibili 4 modalità.

8.2 Conteggio veloce

Tramite il display di **Infinity ACL M** vi sarà possibile eseguire la variazione veloce dei numeri che appaiono nelle deverse funzioni.
Le modalità di conteggio rapido sono:
1.Mantenendio premuto il tasto + o – il conteggio avviene più rapidamente.
2.Premete il tasto + poi il tasto – e manteneteli premuti insieme; il numero sarà impostato al valore più alto possibile.
3.Premete il tasto - poi il tasto + e manteneteli premuti insieme; il numero sarà impostato al valore più basso possibile.

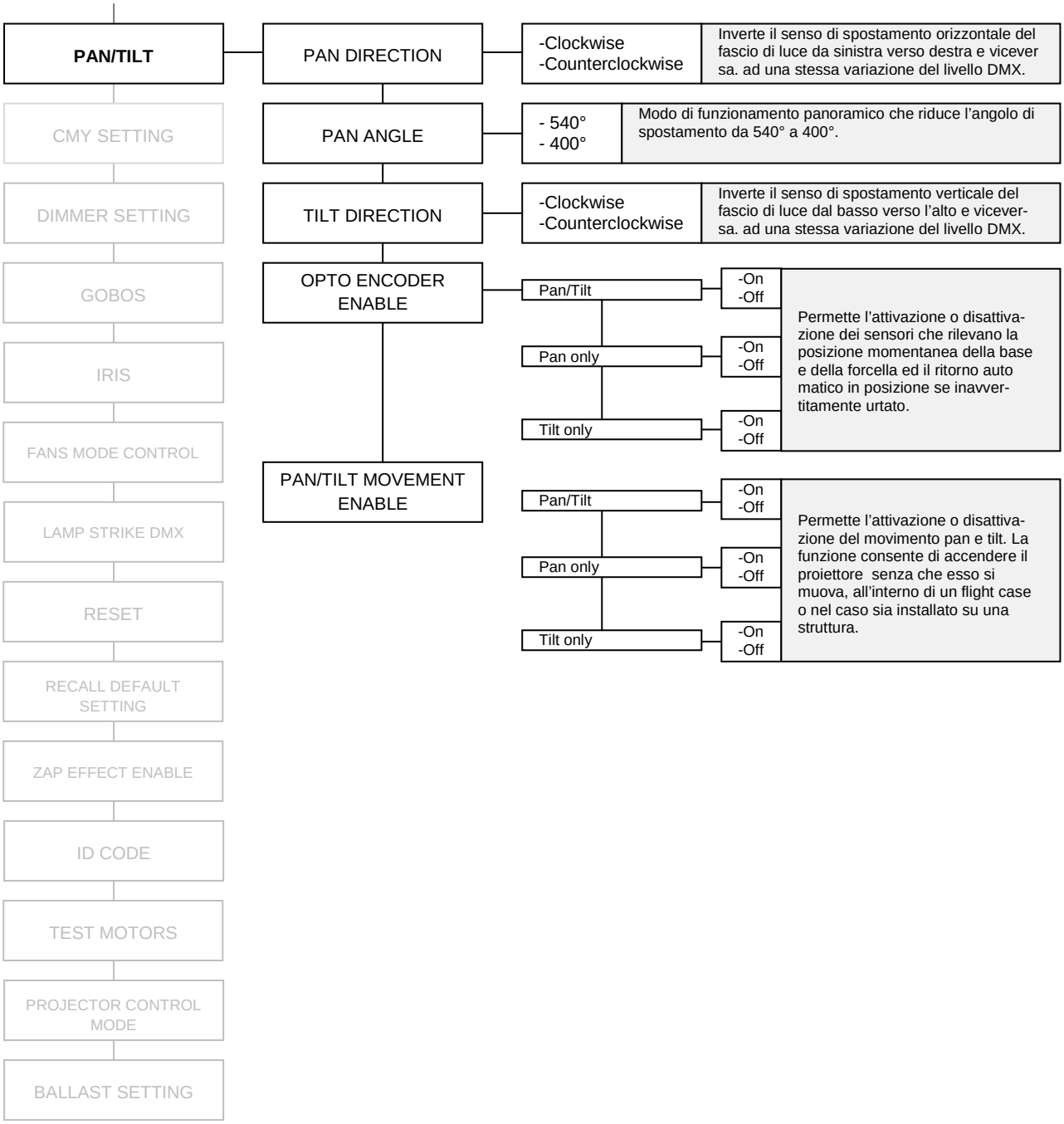
8.3 Main functions

Il proiettore vi propone la possibilità di modificare alcuni settaggi funzionali e personalizzarne l'utilizzo.


MAIN FUNCTIONS
PAN/TILT
Vedi schema a pag. successiva
Permette la gestione completa del movimento verticale e panoramico.
CMY SETTING
-Standard
-Emulation
-Special
Permette di scegliere una curva di movimento alternativa per i colori di tricromia.
DIMMER SETTING
-Tungsten
-Xenon
Permette di scegliere il comportamento del dimmer simulando l'effetto dimmer sulla lampada al Tungsteno oppure Xenon.
GOBOS
Gobos resolution
- 8bit
- 16 bit
Permette di scegliere la risoluzione di movimento dei gobos a 8 o 16 bit (consultare la tabella DMX).
IRIS
-Linear
-Pulse
Abilita o disabilita l'effetto pulsazione dell'Iris (consultare la tabella DMX).
FROST MODE CONTROL
-Proportional
-Step
Permette di scegliere il modo di inserimento del frost (consultare la tabella DMX).
FANS MODE CONTROL
-Normal
-High
-NORMAL: il funzionamento delle ventole è controllato dalla scheda elettronica in funzione della temperatura rilevata. HIGH:ventole sempre in funzione.
LAMP STRIKE DMX
-On
-Standard
-STANDARD l'accensione/spegnimento della lampada è controllato dal canale DMX.
-ON: la lampada riamane accesa indipendentemente dal segnale DMX.
RESET
-All
-Pan/Tilt only
-Effect Only
Esegue il reset di tutti i motori, solo pan/tilt o solo effetti. Tenendo premuto ENTER e MENU all'avvio del reset si accede a SPECIAL MODE.
RECALL DEFAULT SETTING
<<Are you sure ?>>
Riporta tutti i settaggi al valore impostato in fabbrica ad eccezione degli allineamenti, indirizzo e ore di funzionamento.
ZAP EFFECT ENABLE
-On
-Off
Abilita o disabilita l'effetto "zap".
ID CODE
Da 1 a n°
Imposta l'identificativo ID del proiettore tramite i tasti + e -. Confermare con "Enter".
TEST MOTORS
Permette di muovere e verificare il funzionamento di ogni singolo motore senza l'ausilio del segnale DMX.
SAVE ALL salva le impostazioni al prossimo riavvio.
-Pan
-Tilt
-Dimmer
-Shutter
-Iris
-Gobo wheel
-Gobo rotation
-Frost effect
-Color wheel
-Cyan
-Magenta
-Yellow
-Zap effect
-Save all
PROJECTOR CONTROL MODE
-DMX only
-ARTnet only
-ARTnet to DMX
Default IP address
Custom IP address
Universe address
MAC address
Permette di configurare il proiettore per l'utilizzo esclusivo con ARTnet
BALLAST SETTING
Default IP address
Custom IP address
Universe address
MAC address
Permette di utilizzare il proiettore in una catena DMX con ARTnet.
-Lamp type
-575 W lamp power
-700 W lamp power
-Output frequency
-valore in Hz
-Reset Temp max
<<Are you sure ?>>
Azzera l'indicatore di temperatura massima.

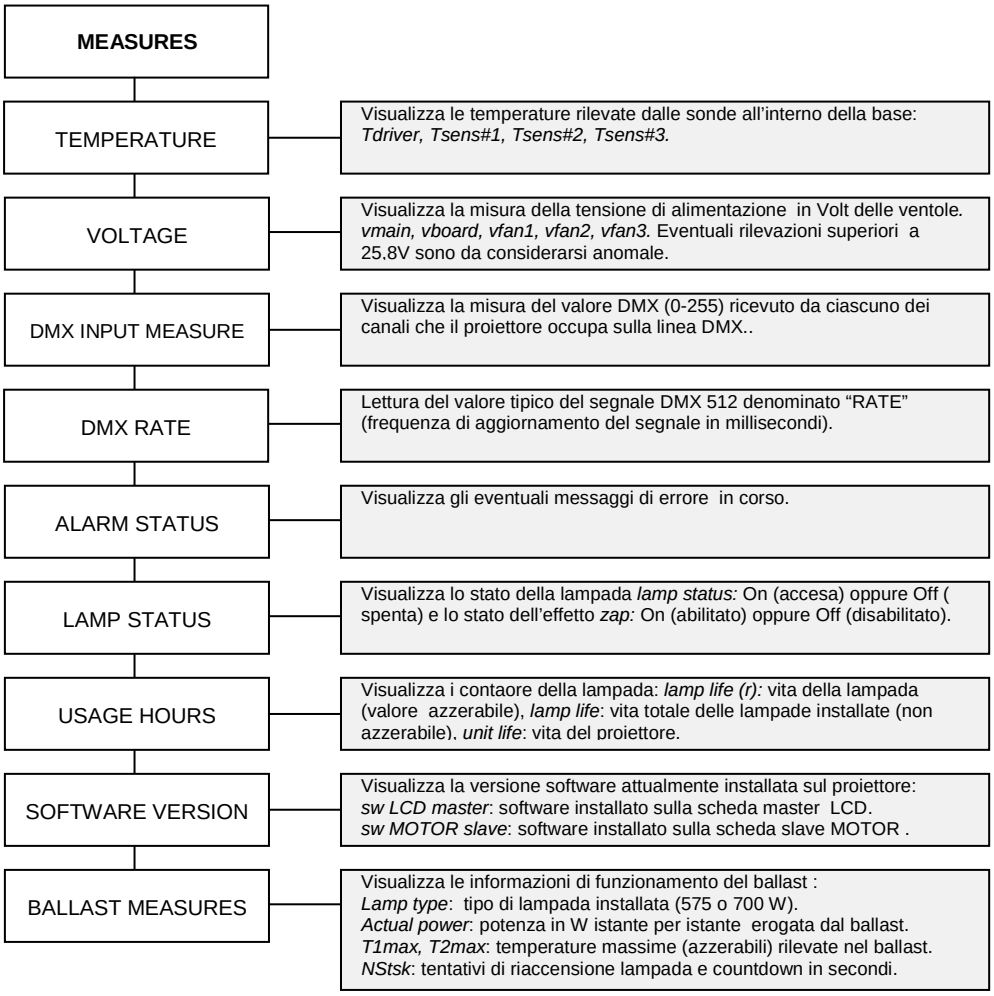
Italiano

Il diagramma seguente illustra nel dettaglio il sottomenù per la gestione del pan e del tilt a cui fa riferimento la voce “pan/tilt” nel diagramma a pagina precedente.


PAN/TILT
CMY SETTING
DIMMER SETTING
GOBOS
IRIS
FANS MODE CONTROL
LAMP STRIKE DMX
RESET
RECALL DEFAULT SETTING
ZAP EFFECT ENABLE
ID CODE
TEST MOTORS
PROJECTOR CONTROL MODE
BALLAST SETTING
PAN DIRECTION
-Clockwise
-Counterclockwise
Inverte il senso di spostamento orizzontale del fascio di luce da sinistra verso destra e vicever sa. ad una stessa variazione del livello DMX.
PAN ANGLE
- 540°
- 400°
Modo di funzionamento panoramico che riduce l’angolo di spostamento da 540° a 400°.
TILT DIRECTION
-Clockwise
-Counterclockwise
Inverte il senso di spostamento verticale del fascio di luce dal basso verso l’alto e viceversa. ad una stessa variazione del livello DMX.
OPTO ENCODER ENABLE
Pan/Tilt
Pan only
Tilt only
-On
-Off
Permette l’attivazione o disattivazione dei sensori che rilevano la posizione momentanea della base e della forcella ed il ritorno automatico in posizione se inavvertitamente urtato.
PAN/TILT MOVEMENT ENABLE
Pan/Tilt
Pan only
Tilt only
-On
-Off
Permette l’attivazione o disattivazione del movimento pan e tilt. La funzione consente di accendere il proiettore senza che esso si muova, all’interno di un flight case o nel caso sia installato su una struttura.

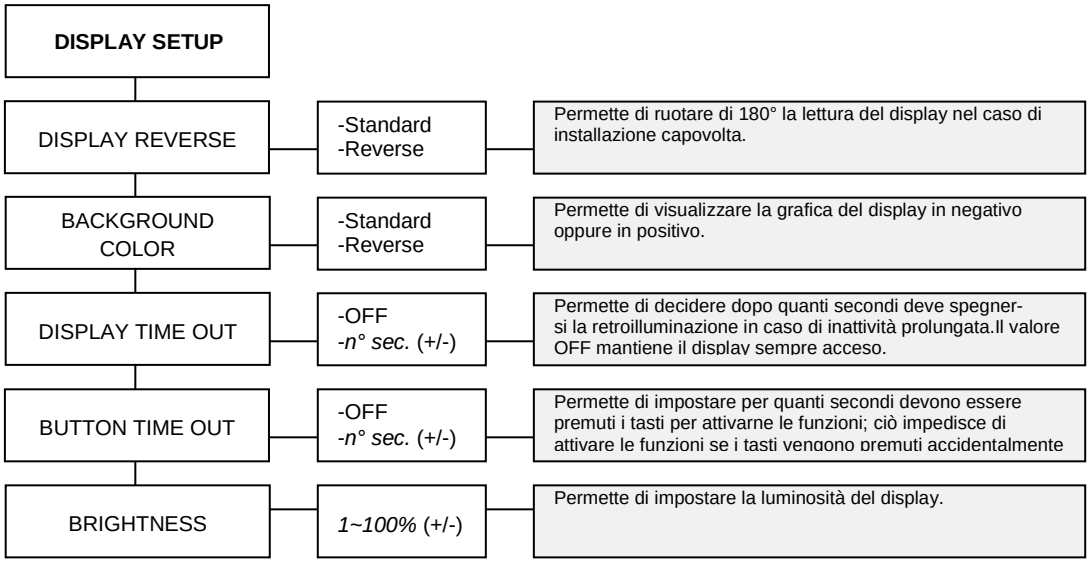
8.4 Measures

Le schede elettroniche di **Infinity ACL M** consentono di realizzare misure digitali di autodiagnostica.


MEASURES
TEMPERATURE
Visualizza le temperature rilevate dalle sonde all'interno della base: *Tdriver, Tsens#1, Tsens#2, Tsens#3.*
VOLTAGE
Visualizza la misura della tensione di alimentazione in Volt delle ventole. *vmain, vboard, vfan1, vfan2, vfan3.* Eventuali rilevazioni superiori a 25.8V sono da considerarsi anomale.
DMX INPUT MEASURE
Visualizza la misura del valore DMX (0-255) ricevuto da ciascuno dei canali che il proiettore occupa sulla linea DMX..
DMX RATE
Lettura del valore tipico del segnale DMX 512 denominato "RATE" (frequenza di aggiornamento del segnale in millisecondi).
ALARM STATUS
Visualizza gli eventuali messaggi di errore in corso.
LAMP STATUS
Visualizza lo stato della lampada *lamp status:* On (accesa) oppure Off (spenta) e lo stato dell'effetto *zap:* On (abilitato) oppure Off (disabilitato).
USAGE HOURS
Visualizza i contaore della lampada: *lamp life (r):* vita della lampada (valore azzerabile), *lamp life*: vita totale delle lampade installate (non azzerabile), *unit life*: vita del proiettore.
SOFTWARE VERSION
Visualizza la versione software attualmente installata sul proiettore:
sw LCD master: software installato sulla scheda master LCD.
sw MOTOR slave: software installato sulla scheda slave MOTOR .
BALLAST MEASURES
Visualizza le informazioni di funzionamento del ballast :
Lamp type: tipo di lampada installata (575 o 700 W).
Actual power: potenza in W istante per istante erogata dal ballast.
T1max, T2max: temperature massime (azzerabili) rilevate nel ballast.
NStsk: tentativi di riaccensione lampada e countdown in secondi.

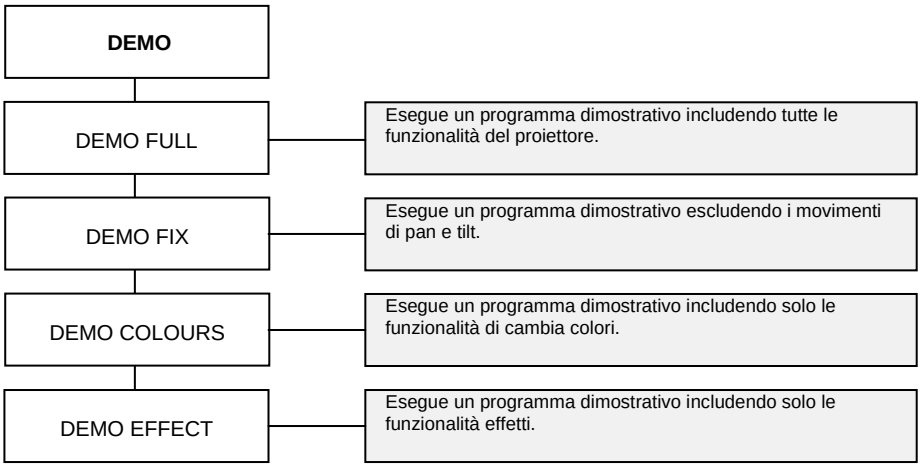
8.5 Display setup

Il display setup consente di regolare il funzionamento del display di Infinity ACL M secondo le proprie necessità.
Il diagramma seguente spiega nel dettaglio la sezione.


DISPLAY SETUP
DISPLAY REVERSE
-Standard
-Reverse
Permette di ruotare di 180° la lettura del display nel caso di installazione capovolta.
BACKGROUND COLOR
-Standard
-Reverse
Permette di visualizzare la grafica del display in negativo oppure in positivo.
DISPLAY TIME OUT
-OFF
-n° sec. (+/-)
Permette di decidere dopo quanti secondi deve spegner-si la retroilluminazione in caso di inattività prolungata.Il valore OFF mantiene il display sempre acceso.
BUTTON TIME OUT
-OFF
-n° sec. (+/-)
Permette di impostare per quanti secondi devono essere premuti i tasti per attivarne le funzioni; ciò impedisce di attivare le funzioni se i tasti vengono premuti accidentalmente
BRIGHTNESS
1~100% (+/-)
Permette di impostare la luminosità del display.

8.6 Demo mode

La sezione demo permette di eseguire alcuni programmi dimostrativi di **Infinity ACL M**.


DEMO
DEMO FULL
Esegue un programma dimostrativo includendo tutte le funzionalità del proiettore.
DEMO FIX
Esegue un programma dimostrativo escludendo i movimenti di pan e tilt.
DEMO COLOURS
Esegue un programma dimostrativo includendo solo le funzionalità di cambia colori.
DEMO EFFECT
Esegue un programma dimostrativo includendo solo le funzionalità effetti.

8.7 Special mode e allineamento elettronico dei motori

ATTENZIONE !
Questo capitolo è da ritenersi ad uso esclusivo di tecnici e personale altamente specializzato.

Il menù “SPECIAL MODE” permette l’accesso alla sezione di allineamento elettronico dei motori e alle funzioni speciali quali reset del timer della lampada, upload e download del software. Per accedere al menù “SPECIAL MODE” è sufficiente raggiungere la pagina di reset nel menù “MAIN FUNCTIONS”, attivare il reset scegliendo “ALL” e premere contemporaneamente *enter* e menù per circa 10 secondi mentre viene completato il reset del proiettore.

ATTENZIONE !
La procedura di taratura elettronica è possibile solamente con segnale DMX512 inserito.

Il pannello display di **Infinity ACL M** permette l’allineamento elettronico dei motori; questa procedura è eseguita da **Coemar** al momento del collaudo; può essere utile variare questa taratura per ottenere effetti particolari o nel caso di sostituzione di parti interne dell’apparecchio (motori, schede elettroniche, sensori, ecc…).
Alterare i settaggi eseguiti da **Coemar** al momento del collaudo può variare radicalmente il funzionamento del proiettore; leggete quindi scrupolosamente le funzioni di seguito elencate prima di effettuare qualsiasi operazione.

Nota: premendo contemporaneamente i tasti + e – il valore di taratura torna a 128 (default).

SPECIAL MODE

ATTENZIONE!
La modalità è attivabile solo con segnale DMX, attivando il reset tenendo premuto i tasti MENU e ENTER per circa 10 secondi.

MOTOR ADJUSTMENT

PAN	Allineamento del movimento panoramico.
TILT	Allineamento del movimento verticale.
DIMMER	Allineamento del dimmer.
SHUTTER	Allineamento dello shutter.
IRIS	Allineamento del meccanismo dell'iris.
GOBO WHEEL	Allineamento della ruota gobos .
GOBO ROTATION	Allineamento della posizione radiale dei gobos.
FROST FILTER	Allineamento del filtro frost.
COLOR WHEEL	Allineamento della ruota colori.
CYAN	Allineamento del filtro Ciano.
MAGENTA	Allineamento del filtro Magenta.
YELLOW	Allineamento del filtro Giallo.
EXIT	Registra le modifiche ed esce dalla procedura.

SPECIAL FUNCTIONS

LAMP HOURS RESET	<<Are you sure ?>>	Permette di azzerare il contaore elettronico della lampada, visibile anche nel menu MEASURES; esso deve essere azzerato ad ogni cambio lampada per dare un'informazione reale della durata.
DOWNLOAD LCD MASTER	<<Are you sure ?>>	Prepara il proiettore per il trasferimento del software LCD sul proiettore.
DOWNLOAD MOT. SLAVE	<<Are you sure ?>>	Prepara il proiettore per il trasferimento del software MOTORS sul proiettore.
UPLOAD LCD MASTER	<<Are you sure ?>>	Prepara il proiettore per ricevere il software LCD dal PC.
UPLOAD MOT. SLAVE	<<Are you sure ?>>	Prepara il proiettore per ricevere il software MOTORS dal PC.

9. Installazione ed allineamento della lampada

Infinity M utilizza una lampada Philips MSR GOLD 700/2 Mini Fast Fit con base PGJX28 ad una potenza massima di 700 W oppure una lampada Philips MSR GOLD 575/2 Mini Fast Fit previo settaggio del ballast.(menù MAIN FUNCTIONS/BALLAST SETTINGS). Le lampade sono disponibili presso la rete di vendita **Coemar**.

Lampada	Philips MSR Gold 700/2 Mini Fast Fit	Philips MSR Gold 575/2 Mini Fast Fit	Q750W 100V TAL Halogen
Codice Coemar	105830	105831	BC10013B001
Range di potenza	700 W (full power), 400W (low power)	575 W (full power), 400 W (low power)	750W
Flusso luminoso	50000 lm.	35600 lm.	21500 lm
Temp. colore	7200°K	7400 °K	3200 °K
Base	PGJX28		
Durata	750 h.		200 h

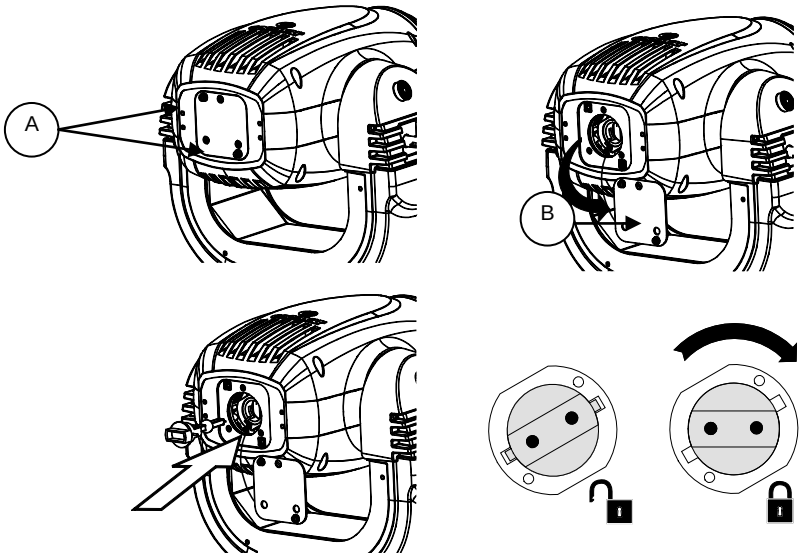
ATTENZIONE !
L'impostazione del ballast e la sostituzione della lampada sono operazioni destinate a personale specializzato.
Togliere tensione prima di aprire l'apparecchio ed attendere l'eventuale raffreddamento della lampada.

Nelle parti interne del proiettore la temperatura può raggiungere i 250°C dopo 5 minuti ed arrivare fino ad un massimo di 350°C; assicuratevi quindi che la lampada sia fredda prima di tentarne la rimozione. L'apparecchio in ogni caso, si può aprire solo dopo 10 minuti dal momento in cui avete spento la lampada.
La lampada utilizzata è del tipo a vapori di mercurio con accensione a scarica; questo tipo di lampada funziona ad alta pressione interna ed esiste quindi un piccolo rischio di esplosione se la lampada viene utilizzata oltre la durata massima specificata.
Si consiglia quindi di sostituire la lampada trascorso il periodo indicato. Maneggiate le lampade con molta cura.

9.1 Installazione della lampada

1.Utilizzando un attrezzo adeguato svitate le 2 viti di fissaggio "A" del coperchio portalampada poste sul retro del corpo proiettore.
2.Rimuovete il coperchio portalampada "B".
3.Localizzate il portalampada ed inserite la lampada.
4.Una volta in sede, ruotate la lampada in senso orario fino a bloccarla. La lampada usata è in vetro di quarzo e deve essere maneggiata con molta cura; attenetevi scrupolosamente alle istruzioni incluse nell'imballo della lampada. Non toccate mai direttamente il vetro; nel caso dobbiate afferrare la lampada dalla parte del bulbo, utilizzate uno straccio (pulito) in carta. NON FATE MAI FORZA sul vetro.
5.Inserite il coperchio portalampada nella sua posizione originaria e riavvitate le due viti "A".

ATTENZIONE!
•Non forzare se la procedura risultasse difficoltosa.
•Non fare assolutamente pressione sul vetro della lampada.
•Non toccare il vetro della lampada con le mani nude.



ATTENZIONE !
Ad ogni cambio lampada raccomandiamo di effettuare le seguenti operazioni:
•allineare la lampada con il sistema ottico per non surriscaldare i filtri dicroici e gli effetti.
•azzerare il contaore della lampada per avere indicazioni sulla vita residua della stessa.

9.2 Allineamento della lampada al sistema ottico

L'allineamento della lampada nel sistema ottico viene effettuato regolando 3 registri sul retro del proiettore.
Dovete eseguire le regolazioni per ottenere il massimo rendimento della lampada e per evitare il surriscaldamento di componenti interni dovuto alla focalizzazione in punti dell'apparato ottico non predisposti all'alta temperatura. E' estremamente importante ottenere una distribuzione uniforme della luce su tutto il fascio. Come effettuare l'allineamento:
La regolazione si esegue agendo sulle tre viti A, B e C indicate in figura; con la lampada accesa, dimmer aperto e nessun filtro di colore inserito.
Nella proiezione del fascio di luce a lampada non allineata, noterete un'area più luminosa corrispondente alla posizione del bulbo della lampada rispetto alla parabola; con la regolazione dei 3 registri contemporaneamente dovete portare lo spot luminoso il più centrato possibile rispetto al fascio di luce mantenendo questo il più uniforme possibile.
La regolazione combinata dei 3 registri consente la regolazione orizzontale, verticale ed assiale della lampada.

9.3 Utilizzo con la lampada alogena

Prima di installare la lampada è necessario controllare la versione del software attualmente installata sul proiettore
Per visualizzare la versione software premere contemporaneamente i tasti "+" e "-" durante l'accensione del proiettore; comparirà quindi una schermata simile a quella in figura sotto:

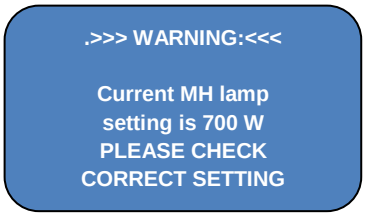
	Configurazione software	**Situazione**	**Cosa fare**
A	INFINITY __M -SW LCD: 2.10.00 -SW MOTORS: 2.04.00 -LDR LCD: 1.40 -LDR MOTORS: 1.40 -SW BALLAST: 1.70	La lampadina non può essere installata perchè il ballast non è predisposto per l'utilizzo con la lampada alogena (deve essere 1.80 in poi) e deve essere sostituito.	Sostituire il ballast (kit BC10013B002) ed aggiornare il software LCD e MOT.
B	INFINITY __M -SW LCD: 2.12.00 -SW MOTORS: 2.08.00 -LDR LCD: 1.40 -LDR MOTORS: 1.40 -SW BALLAST: 1.80	Il ballast è predisposto per la lampada alogena ma è consigliabile l'aggiornamento software del ballast alla versione 3.70.	Aggiornare il software del ballast usando DR1+

L'aggiornamento del software su Infinity M richiede necessariamente l'utilizzo dell'interfaccia DR1+ di cui consigliamo l'acquisto se ne siete sprovvisti. Dopo aver installato il software DR1+ Lite Interface sul vostro PC, dopo aver collegato correttamente tra loro PC e Infinity M tramite l'interfaccia (ricordiamo che nel caso di utilizzo di un PC portatile è consigliabile interporre tra PC e DR1+ un HUB USB autoalimentato) siete pronti per l'installazione del software sul proiettore in funzione dei due casi sopra menzionati :
Caso"A": E' necessario sostituire il ballast con il kit BC10013B002; il nuovo ballast dispone della adeguata versione software (3.70) ed hardware. Sarà necessario aggiornare anche le versioni software di LCD e MOTORS rispettivamente alla 2.13 e 2.09. I software all'ultimo aggiornamento sono scaricabili dal sito Internet **www.coemar.com**. Consultate il manuale di DR1+ per le istruzioni su come aggiornare il software.
Caso "B": E' vivamente consigliato aggiornare il software del ballast alla versione 3.70. L'aggiornamento del software del ballast è leggermente differente da quelle del proiettore.
1-Portare il puntatore del mouse sul proiettore da aggiornare visibile nella colonna a sinistra della schermata di DR1+ Lite Interface..
2-Premere contemporaneamente ALT+CTRL+SHIFT e cliccate con il tasto destro la selezione..
3-Sempre premendo ALT+CTRL+SHIFT cliccare SEND COMMAND-SERVICE MENU-SHOW BALLAST.Nella colonna ora dovrebbe essere visualizzato il ballast su cui.si opererà.
4- Caricare il software (3.70 presente nel CD ROM incluso) nello stesso modo in cui vengono aggiornati MOT e LCD.
5-Per tornare alla lista dei proiettori, ripetere l'operazione al passo3 ma cliccare HIDE BALLAST invece di SHOW BALLAST.
6- Verificare che il software LCD sia aggiornato alla versione 2.12 e MOT alla 2.09.

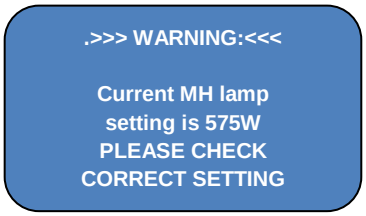
9.4 Come tornare ad utilizzare la lampada a scarica

Questo capitolo è molto importante qualora voleste riportare il proiettore al funzionamento con la lampada a scarica 700W (configurazione di serie) o 575W. Si prega di leggere attentamente assicurandovi di avere compreso.

Il passaggio dalla lampada a scarica (700 o 575W) alla lampada alogena non richiede alcuna impostazione ma viene riconosciuta automaticamente; lo stesso NON avviene con l'operazione inversa ma è strettamente necessario impostare sul proiettore la lampada che si sta per installare; per esempio, se ci si dimenticasse che il proiettore era impostato a 700W prima di passare alla alogena e oggi si volesse installare una lampada 575W, quando essa verrà accesa il proiettore verrebbe danneggiato.
Seguite la guida seguente per effettuare l'impostazione ed controllo:
1 Installate la lampada a scarica.
2 Accendete Infinity M mantenendo premuti i tasti MENU ENTER e "+" e seguire le istruzioni ed impostare la lampada corretta.
3 Accendere il proiettore e controllare il display, Infinity M ritarderà di qualche secondo l'accensione della lampada per darvi la possibilità di controllarne per sicurezza l'impostazione



Il sistema vi avverte che Infinity M è impostato per funzionare con una lampada da 700W.



Il sistema vi avverte che Infinity M è impostato per funzionare con una lampada da 575W.

4 Verificare che l'impostazione di Infinity M corrisponda alla lampada che si vuole installare. Se non corrisponde, spegnere immediatamente e ripetere l'operazione descritta al punto 3.
5 Una volta effettuata l'impostazione, riaccendete il proiettore, la lampada senza dimenticarne la regolazione sul piano ottico .
Modi dimmer
La seguente tabella mostra il comportamento ed il tempo di spegnimento della lampada in funzione della curva del dimmer selezionata e dello status del dimmer/strobo meccanico.

curve dimmer per alogena (vedi tabella DMX precedente)	Stato dimmer/strobo	Stato della lampada	tempo
Il dimmer meccanico funziona in sincronia con il dimmer della lampada	Dimmer chiuso	Potenza minima	0 secondi
		Spenta	5 minuti
	Strobo chiuso	Potenza minima	10 secondi
		Spenta	5 minuti
Il dimmer meccanico non ha effetto ed è attivo solo quello della lampada alogena	Dimmer chiuso	Spenta	0 secondi
	Strobo chiuso	Potenza minima	10 secondi
		Spenta	5 minuti
Black-out del fascio di luce durante i movimenti PAN/TILT, colori, gobos e prismi.	Dimmer chiuso	Potenza minima	10 secondi
		Spenta	5 minuti
	Strobo chiuso	Potenza minima	10 secondi
		Spenta	5 minuti

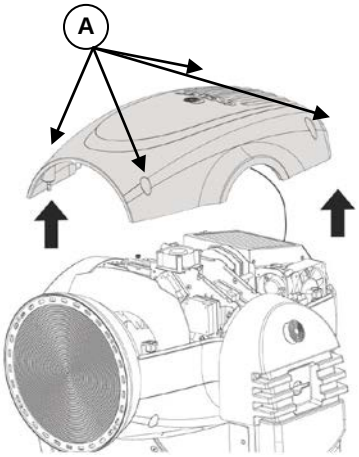
10. Operazioni sui gruppi interni

L'apparecchio consente l'estrazione dei gruppi gobos e cambia colori onde agevolarne l'ispezione, la riparazione, la pulizia e/o la sostituzione dei gobos o dei filtri colorati.

ATTENZIONE !
Le operazioni elencate a seguito sono da compiere da personale esperto; maneggiare i gruppi con estrema cura, scollegare tutti i cavi dal proiettore ed attendere il completo raffreddamento dell'apparecchio prima di procedere.

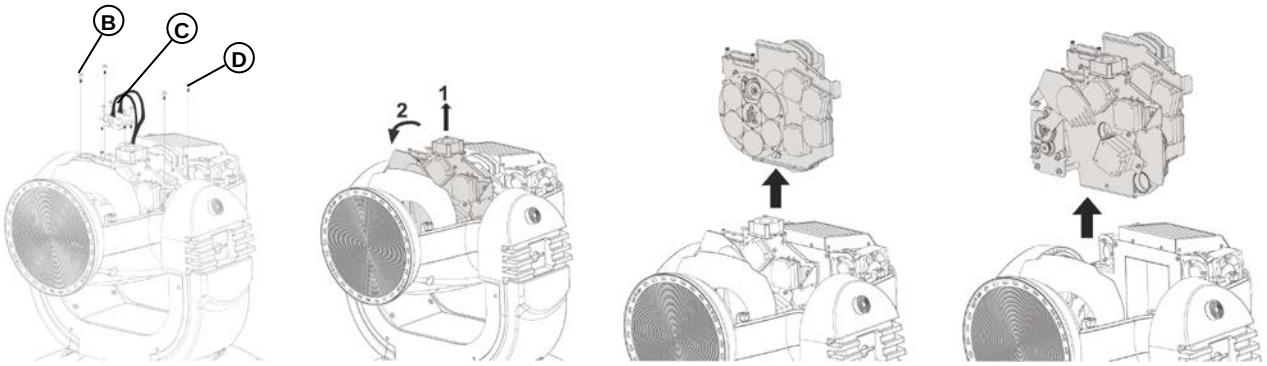
10.1 Apertura del corpo proiettore

Con un attrezzo adeguato svitate le viti "A" di fissaggio del carter e rimuovetelo. Per individuare quale carter del corpo deve essere rimosso, orientate il proiettore in modo da leggere correttamente la serigrafia sullo sportello posteriore del portalampada (le scritte non devono essere capovolte). Una volta effettuata questa operazione bloccate il movimento del corpo con l'apposito meccanismo e rimuovete il carter superiore.

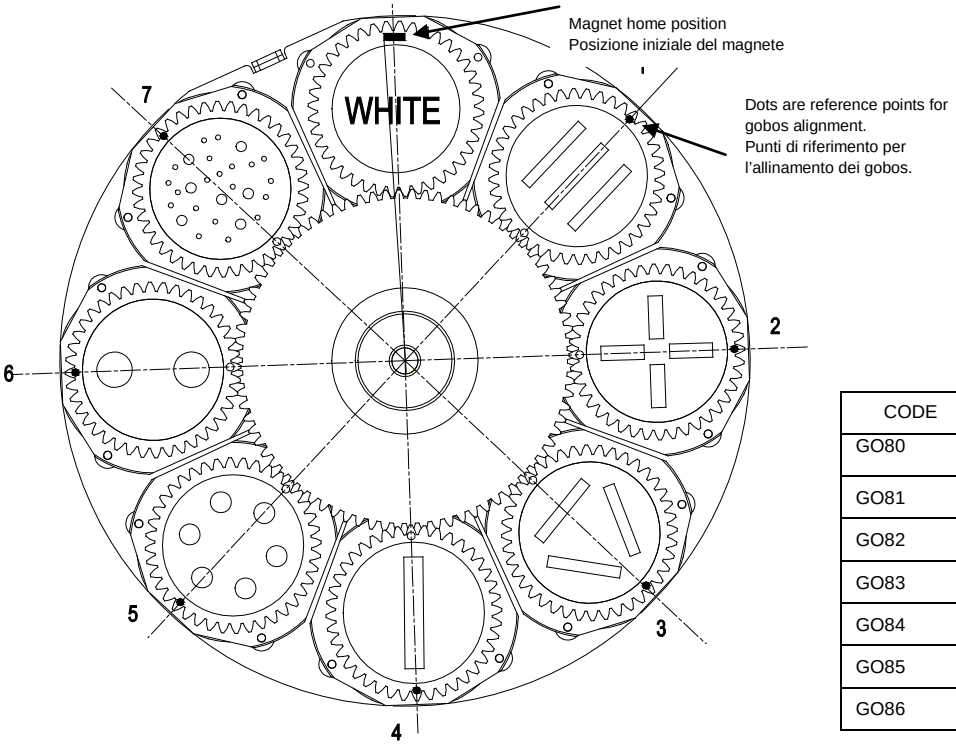


10.2 Estrazione del gruppo gobos e del gruppo cambiacolori

1.Svitate le viti di fissaggio "B" dei connettori etichettati "gobos" e "color changer" e rimuovete i connettori "C" delicatamente.
2.Rimuovete le viti di fissaggio "D" dei due gruppi, spostate manualmente in avanti gli obiettivi del gruppo zoom.
3.Estraete di qualche centimetro delicatamente il gruppo gobos ed inclinatelo verso la parte anteriore del proiettore.
4.Afferrate il gruppo cambia colori ed estraetelo delicatamente dal proiettore.
5.Raddrizzate il gruppo gobos ed estraetelo con cura; se il gruppo oppone resistenza non forzare ma girate manualmente la ruota gobos rotanti e tentate di nuovo l'estrazione fino a quando il gruppo esce liberamente.



10.3 Configurazione standard della ruota gobos



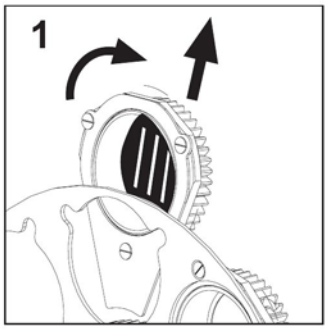
CODE	POS.	DESCRIPTION	N°
GO80	1	Bars	1
GO81	2	Blades	1
GO82	3	Triangle	1
GO83	4	Bold line	1
GO84	5	Multiflower	1
GO85	6	Two dots	1
GO86	7	Starry breakup	1

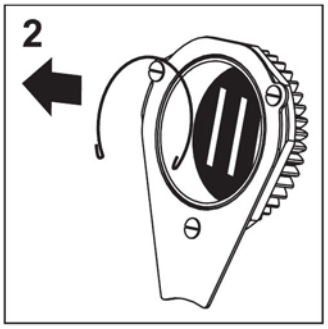
Specifiche gobos utilizzabili.			
	Metal gobos	**Glass gobos undefined**	**Glass gobos defined**
Working area ø mm. **Diametro utile mm.**	Up to 21 Fino a 21	Up to 27 Fino a 27	Up to 21 Fino a 21
Thickness mm. **Spessore mm.**	0,5 mm.	From 1 to 4 Da 1 a 4	From 1 to 4 Da 1 a 4
Overall ø mm. **Diametro totale mm.**	Up to 27 Fino a 27	Up to 26.8 Fino a 26,8	Up to 26.8 Fino a 26,8

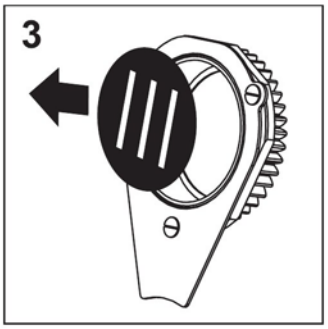
In caso di sostituzione dei gobos in metallo si consiglia vivamente di utilizzare i gobos speciali in alluminio anticorodal forniti da **Coemar** con spessore non inferiore ai 0,5 mm.

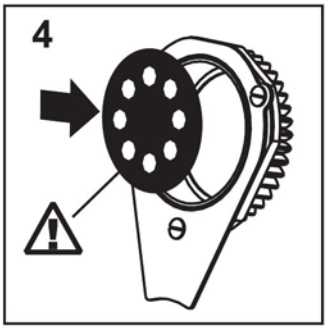
10.4 Sostituire i gobos sulla ruota gobos rotanti

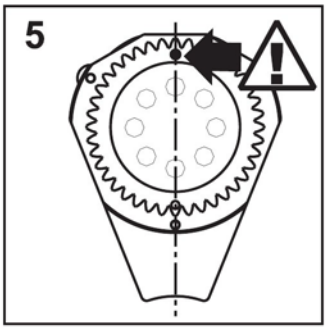
1. Sollevare ed estrarre delicatamente dalla ruota gobos rotanti il supporto contenente il gobo che deve essere sostituito.
2. Rimuovere la molla che assicura il gobo al supporto.
3. Rimuovere l'eventuale gobo che si desidera sostituire.
4. Inserire il nuovo gobo rispettando il verso della parte verniciata. Evitare di toccare con le mani nude il lato non verniciato.
5. Sulla ghiera mobile del supporto vi è un punto di riferimento: utilizzatelo come riferimento per fissare in modo univoco i gobos sui vostri proiettori.
6. Inserire la molla verificando che essa prema completamente il gobo nel supporto impedendogli di muoversi
7. Rimontare il supporto gobo nella ruota mantenendo il punto di riferimento citato sopra in tangenza alla ruota stessa (confrontare con l'immagine a pagina precedente).Verificare che i gobos ruotino senza impedimenti ruotando le ghiere manualmente.

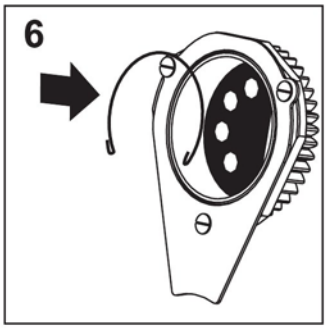

1

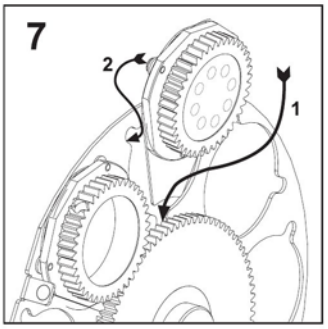

2


3


4

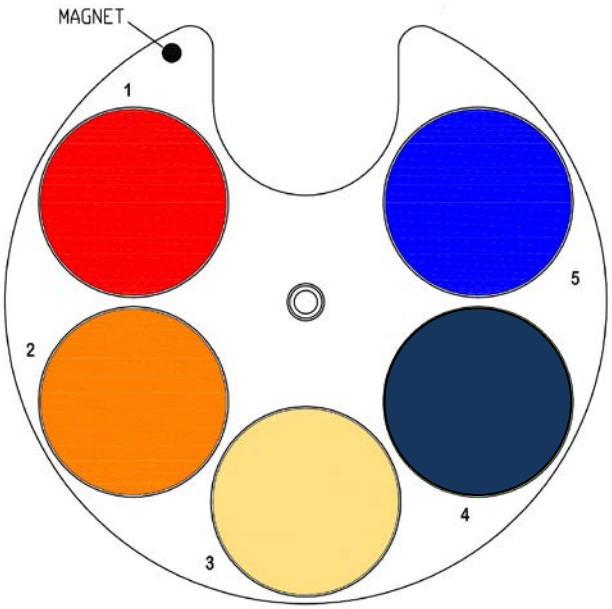

5

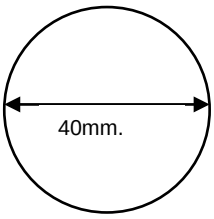

6


7
2
1

Italiano

10.5 Configurazione standard della ruota colori

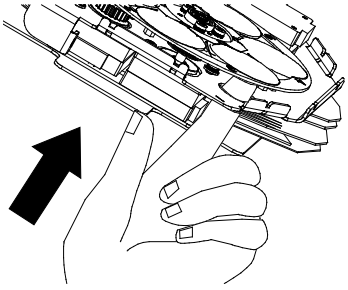


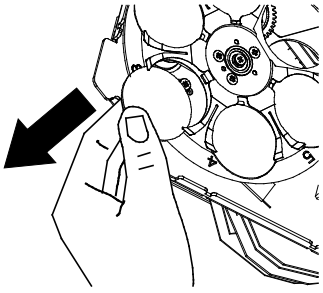


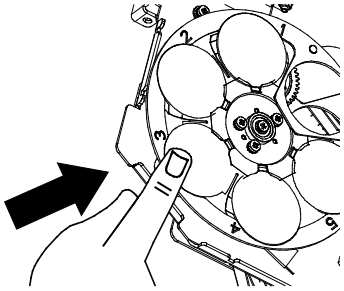
CODE	POS.	ROSCO STANDARD	N°
VT357	1	026 Bright red	1
VT351	2	022 Dark Amber	1
FC050	3	441 Full CT straw	1
VT359	4	UV405	1
VT353	5	079 Just blue	1

10.6 Sostituire i filtri della ruota colori

1.Con la ruota di fronte a voi afferrare delicatamente con pollice e indice il filtro da sostituire, esercitare una lieve spinta verso l'alto ed estrarre il filtro.
2.Inserire il nuovo filtro (mantenendo il lato trattato verso il basso) facendolo slittare sotto la molla fino a che non entra nella sua sede.
NB:sulla ruota è possibile montare filtri o gobos in vetro con diametro massimo di 40 mm con spessore massimo di 1 mm.







10.7 Riassemblaggio dei gruppi sul proiettore

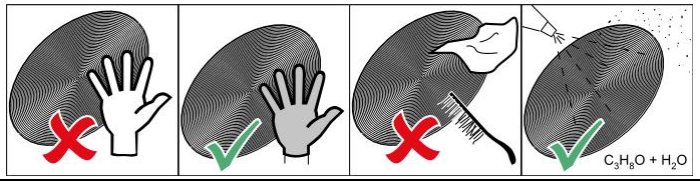
Per reinserire i gruppi sui proiettore basta seguire all'inverso la procedura di smontaggio illustrata all'inizio del capitolo: appoggiare leggermente inclinato verso il lato anteriore del proiettore il gruppo gobos, inserire il gruppo cambia color e quindi inserire definitivamente il gruppo gobos. Fissare i gruppi tramite le apposite viti, inserire correttamente i rispettivi connettori e fissarli tramite le apposite piastrine e viti. Controllare che non siano presenti corpi liberi nel corpo proiettore (viti, rondelle, ecc..) e quindi fissare il carter di copertura.

11. Manutenzione

11.1 Pulizia periodica

Lenti e filtri
Anche un sottilissimo strato di polvere può ridurre in modo sostanziale la resa luminosa ed alterare la compattezza del fascio. Pulite regolarmente i filtri utilizzando un panno morbido o del cotone, inumiditi con un liquido detergente specifico per la pulizia del vetro.

ATTENZIONE!
La lente di Fresnel di cui è dotato Infinity ACL M è estremamente delicata; per garantirle un ottimale funzionamento e durata nel tempo si consiglia di non toccarla mai con le mani nude o oggetti che possano graffiarla, evitare di esercitare pressioni su di essa o sottoporla ad urti.
-Non strofinare mai con carta, spazzole, panni (soprattutto quando asciutti); utilizzare aria compressa per soffiare via la polvere



Ventole e feritoie di passaggio aria
Le ventole e le feritoie di passaggio aria devono essere pulite ogni 8 settimane circa; il periodo che deve trascorrere tra una pulizia e la successiva dipende anche dall'ambiente in cui il proiettore opera.
Per eseguire questo tipo di pulizia utilizzate un pennello ed un comune aspirapolvere o un generatore di aria compressa. Se necessario non esitate a eseguire la manutenzione anche in tempi più brevi.

11.2 Controlli periodici

Lampada
Controllate la lampada e sostituirla se ha subito danni visibili, se si è deformata o è prossima alla scadenza (verificare sul contaore resettabile).
Parti meccaniche
Controllate il movimento delle parti meccaniche, le cinghie di trascinamento, gli ingranaggi, le guide di scorrimento lenti e sostituirle se necessario. Controllate che il proiettore non sia meccanicamente danneggiato. Se necessario sostituite le parti deteriorate. Controllate la tensione delle cinghie e regolatele se necessario.
Parti elettriche
Controllate i collegamenti elettrici, in particolare la messa a terra e la corretta inserzione dei connettori estraibili e verificate lo stato di salute dei cablaggi e dei vari cavi.

12. Parti di ricambio

12.1 Parti di ricambio

Tutti i componenti di **Infinity ACL M** sono disponibili come parti di ricambio nei centri di assistenza **Coemar**. Specificando in modo dettagliato il modello del proiettore, il numero di serie, la data di acquisto ed il pezzo di ricambio richiesto aiuterete il centro di assistenza a servirvi nel modo migliore.

13. Messaggi di errore

Se dovesse verificarsi un malfunzionamento, **Infinity ACL M** è dotato di un sistema di autodiagnostica che visualizzerà uno o più messaggi ad intermittenza preceduti da “ERR:”, nella parte bassa del display. La tabella seguente vi aiuterà ad interpretare correttamente i messaggi. Se nonostante l’intervento suggerito i problemi persistessero, contattate il vostro centro di assistenza **Coemar** di fiducia.

Messaggio di errore	Descrizione e risoluzione consigliata
ERR: Memory FAILURE	**Errore di scrittura nella memoria interna.** Contattate il vostro centro di assistenza Coemar di fiducia.
ERR: CFG data FAILURE	**Errore di caricamento dati di configurazione.** Errore dati, il caricamento iniziale dei dati di configurazione è fallito; i proiettore ha caricato la configurazione di default: avviare nuovamente il proiettore e se l’errore persiste rivolgetevi al vostro
ERR: DMX address	**Errore di indirizzo DMX.** Il proiettore non riceve tutti i canali DMX di cui necessita per funzionare correttamente. Controllare l’indirizzo DMX indicato sul display ed il numero di canali generato dal mixer di comando (alcuni mixer non superano i 12 canali).
ERR: DMX frame	**Errore di Frame DMX.** Segnale DMX presente ma frame troppo breve ; il mixer di comando non ha sufficienti canali per controllare il proiettore.
ERR: No Slave LINK	**Errore di link con la scheda slave.** La scheda LCD non comunica correttamente con la scheda principale; controllare il cablaggio piatto di collegamento tra le schede o rivolgetevi al vostro centro di assistenza Coemar di fiducia.
ERR: No Ballast LINK	**Errore di link con il ballast.**La scheda LCD non comunica con il ballast. Verificare il corretto collegamento tra il ballast e la scheda LCD.
ERR: Ballast Temp. #1	**Rilevazione temperatura primaria del ballast troppo elevata.** Verificare che la temperatura ambiente non superi i 40°C e che le ventole del ballast siano funzionanti e non ostruite.
ERR: Ballast Temp.#2	**Rilevazione temperatura secondaria del ballast troppo elevata.** Verificare che la temperatura ambiente non superi i 40°C e che le ventole del ballast siano funzionanti e non ostruite.
ERR: Vinp line low	**Tensione di ingresso ballast troppo bassa.** La tensione di rete di alimentazione è troppo bassa; essa deve essere almeno di 90 Vac.
ERR: Vout lamp high	**Tensione di uscita sulla lampada troppo elevata.** La lampada può essere esaurita e di conseguenza assorbire più corrente del normale. Sostituire la lampada e se il problema persiste contattate il centro di assistenza Coemar di vostra fiducia.
ERR: Encoder PAN	**Errore encoder PAN.** Encoder Pan non rilevato, controllare il sensore della ruota encoder posto a rilevare la posizione del motore di movimento PAN nella base; controllare il motore ed il relativo cablaggio.
ERR: Encoder TILT	**Errore encoder TILT.** Encoder Tilt non rilevato, controllare il sensore della ruota encoder posto a rilevare la posizione del motore di movimento Tilt nella forcella; controllare il motore ed il relativo cablaggio.
ERR: Sensors Line #2	**Errore linea sensori 2** Errore nel circuito di controllo dei sensori di posizione collegati alla scheda di controllo a 5 motori (GOBOS) posta nella forcella: il sensore non rileva il magnete. Controllare i cablaggi ed i sensori di reset delle ruote o di un eventuale loro blocco.
ERR: Sensors Line #5	**Errore linea sensori 5** Errore nel circuito di controllo dei sensori di posizione collegati alla scheda di controllo a 5 motori (COLOUR CHANGER) posta nella forcella: il sensore non rileva il magnete. Controllare i cablaggi ed i sensori di reset della ruota colori e verificare la presenza di un eventuale blocco delle palette colori e/o strobo.
ERR: COLOR Wheel	**Errore ruota colori.** Errore di posizionamento della ruota colori, il sensore non rileva il magnete; controllare il funzionamento ed il corretto posizionamento del magnete e del sensore magnetico della ruota colori. Verificare il funzionamento del motore e la corretta tensione della cinghia di trasmissione.
ERR: GOBO Wheel	**Errore ruota gobos .** Errore di posizionamento della ruota gobos, il sensore non rileva il magnete; controllare il funzionamento ed il corretto posizionamento del magnete e del sensore magnetico della ruota gobos.
ERR: GOBO Index	**Errore indicizzazione gobos ruota .** Errore di posizionamento della home position dei gobos, il sensore non rileva il magnete; controllare il funzionamento ed il corretto posizionamento del magnete posto sul gobos bianco (n°1)..

14. Domande e risposte

Domanda	Causa possibile	Possibile soluzione
Il proiettore è completamente immobile.	-Proiettore non alimentato: l'interruttore di alimentazione è sulla posizione di OFF. Il fusibile di protezione potrebbe essere guasto	Controllare che il cavo di alimentazione sia collegato alla rete elettrica. Posizionare l'interruttore di alimentazione su ON. Spegnere il proiettore e sostituire il fusibile guasto.
Il proiettore esegue il reset in modo corretto, ma non risponde, oppure risponde in modo errato alla consolle DMX.	Collegamento dati non corretto. Scorretta assegnazione dell'indirizzo DMX.	Ispezionare la connessione dei cavi, correggere le connessioni precarie o inefficienti, riparare o sostituire i cavi danneggiati. Controllare gli indirizzi DMX dell'apparecchiatura.
La lampada non si accende o funziona ad intermittenza.	L'apparecchio è troppo caldo	Lasciare raffreddare l'apparecchio prima di tentarne il riavvio. Controllare che le prese d'aria non siano ostruite. Assicurarsi che la temperatura ambiente non superi i 35°C. Verificare il corretto funzionamento delle ventole.
La luminosità appare ridotta	La lampada è esaurita oppure non è allineata correttamente con l'asse ottico.	Sostituire la lampada se esaurita. Allineare la lampada con l'asse ottico.

Informazione sullo smaltimento dell'apparecchiatura

L'apparecchiatura al termine della sua vita utile deve essere smaltita presso un idoneo centro di raccolta differenziata dei rifiuti elettrici ed elettronici. Il trattamento e lo smaltimento eco- compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il reimpiego e/o il riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura. Lo smaltimento abusivo dell'apparecchio da parte dell'utente comporta l'applicazione delle sanzioni amministrative previste dalla normativa vigente.

CE

Coemar s.p.a.

via Inghilterra 2/A - 46042 Castel Goffredo (Mantova) Italy
ph. +39 0376/77521 - fax +39 0376/780657
info@coemar.com

Coemar si riserva il diritto di apportare modifiche senza preavviso.
Coemar reserves the right to effect modifications without notification